PS3 PlayStation 3 | PSP PlayStation®Portable | PlayStation®2

PlayStation® Revista España

114 ★ JULIO 2010 • 3,50 € / CANARIAS 3,65 €

3'50€



¡PRIMICIA MUNDIAL!

INFAMOUS 2
EL REGRESO MÁS ELECTRIZANTE

¡ÚLTIMA HORA!

DRIVER SAN FRANCISCO
FIFA 11
KILLZONE 3

STAR WARS ¡¡REPORTAJE EXCLUSIVO!!

EL PODER DE LA FUERZA II
PS3

Starkiller desata el caos en la galaxia

TODOS LOS LANZAMIENTOS DE
EA, NAMCO BANDAI Y ACTIVISION
PRE E3

DEMON'S SOULS
ANALIZAMOS EL RPG MÁS DESEADO

DESCUENTO DE 5€ EN LOS MEJORES JUEGOS

Todas las novedades a examen: Assassin's Creed La Hermandad ★ Ace Combat Joint Assault ★ UFC Undisputed 2010 ★ Toy Story 3 ★ LEGO Harry Potter Años 1-4 ★ Metal Gear Solid Peace Walker ★ Blur ★ Transformers La Guerra por Cybertron...



movistar
Tarifa BlackBerry
Llevar a tus amigos siempre contigo te costará muy poco.
Conéctate a tus redes sociales, messenger y a tu correo por sólo
6 €/mes
para siempre
Y además llévate esta BlackBerry por 0 €
Windows Live Hotmail
Infórmate en el 1004
www.movistar.es
BlackBerry
Andrea Abad
Disponible
Actualizaciones recientes
Contactos (23)
Invitar a un contacto
Andrés Rodríguez
Marcos
Lisa Pérez
space
movistar
P.V.P.R. BlackBerry® Curve 8520: 0 € para portabilidades de contrato a Contrato Mi Gente, Contrato móviles Movistar, Contrato Único, Contrato Tiempo Libre y condicionado al mantenimiento del alta de la lín
en el servicio al menos 18 meses. Válido hasta 30/06/10. Precios en territorio nacional. Primer mes gratis, resto de meses cuota mensual: 6€/línea/mes (6,96€ IVA incluido). Incluye hasta 10MB de tráfico
correo e Internet, superado ese límite se tarificará a 2€/MB (2,32€ IVA incluido) hasta un máximo de 36€/mes (41,76€ IVA incluido). Precios en territorio nacional. Cuota de alta promocionada hasta el 30/06/
en el servicio Blackberry® (sin promoción 21€ (24,36€ IVA incluido)). No se incluye el tráfico de movistar emoción. Consultar condiciones de uso en www.movistar.es. Blackberry®, RIM®, Research In Motio
SureType® y las marcas registradas, los nombres y logotipos relacionados son propiedad de Resaerch In Motion Limited están registrados y/o son usados en Estados Unidos y en países de todo el mundo. Usad
bajo licencia de Research In Motion Limited.

PlayStation®
Revista Oficial - España

GRUPO ZETA

Fundador **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **ANTONIO ASENSIO MOSBAH**

Presidente de la Comisión Ejecutiva **JUAN LLOPART**
Director General **CONRADO CARNAL**
Director Editorial y de Comunicación **MIGUEL ÁNGEL LISO**

Directora del Área de Revistas **MARTA ARIÑO**
Director del Área de Comercial y Publicidad **PABLO SAN JOSÉ**
Director del Área de Libros y Plantas de Impresión **ROMÁN DE VICENTE**
Director del Área de Prensa **ENRIQUE SIMARRO**
Director de Área de Recursos **DAVID CASANOVAS**

REDACCIÓN
Director **MARCOS GARCÍA REINOSO**
Director de Arte **KOLDO GUINEA HERRÁN**
Redactor Jefe **BRUNO SOL**
Redacción
ANA MÁRQUEZ SALAS, DANIEL RODRÍGUEZ MARTÍN
Maquetación
JOSÉ LUIS LÓPEZ IBÁÑEZ (Jefe de Sección)
Colaboradores
EDUARDO GARCÍA, JOSÉ MANUEL TORNERO, PEDRO BERRUEZO, JAVIER BAUTISTA, SARA BORONDO, ISABEL GARRIDO, ADONÍAS
Sistemas Informáticos **JAVIER RODRÍGUEZ**

C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00
ps@grupozeta.es

ÁREA DE REVISTAS
Director Adjunto de Área **CARLOS RAMOS**
Director de Marketing **JESÚS VÉLEZ**
Director de Desarrollo **CARLOS SILGADO**
Director de Producción **JAVIER BELLVER**
Jefe de Producción **ÁNGEL ARANDA**

Suscripciones, números atrasados y atención al lector
902 05 04 45 de 9 a 14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Centro **JULIÁN POVEDA**
Director de Publicidad Cataluña **FRANCISCO BLANCO**
Coordinación de Publicidad **CELIA SÁNCHEZ, ISABEL MARTÍN**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: CARLOS CERRO, FRANCISCO ANDRES, MARÍA JOSÉ MARTÍNEZ, JOSÉ MARÍA HIDALGO. C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: JAVIER SOLER, VERÓNICA BOADA. C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: JOSÉ LÓPEZ, VICENTE CAUSERÁ. Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: MARIOLA ORTIZ. Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: JESUS Mª MATUTE. Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: MERCEDES HURTADO. Tel 653 904 482.
Galicia: NATALIA JORGE. Avenida Camelias, 17 - 19, 36202 Vigo Tel: 986 41 69 77
Aragón: ALEJANDRO MORENO. Hernán Cortés, 37 50005 Zaragoza Telf. 976 70 04 00
Castilla-La Mancha: ANDRES HONRUBIA. Tinte, 23 Bº Edif. Centro 02001 Albacete Telf. 967 52 42 43

INTERNACIONAL: GEMA ARCAS /+34 91.586.36.31- *gema.arcas@zetagestion.com*; **ITALIA** - Laureri Associates: Riccardo LAURERI/+33 146.43.16.30- *media@laureriassociates.it*; **FRANCIA** - Infopac SA: Jean-Charles ABEILLE/+33 146.43.16.30- *jcabeille@infopac.fr*; **BENELUX** - Infopac NL- Tatjana KRISHNADATH/+31 348.444.636- *Infopac.nl@media-networks.nl*; **REINO UNIDO** - GCA: Greg CORBETT/+44 207.730.60.33- *greg@gca-international.uk*; **SUIZA** - Adnative SA: Philippe GIRARDOT/+41 227 96 46 26- *pgirardot@triservice.ch*; **ALEMANIA** - BCN: Tanja SCHRADER/+49 899.250.3532- *tanja.schrader@lga.burda*; **PORTUGAL** - Ilimitada Publicidade: Paulo ANDRADE/+35 121.385.35.45- *pandrade@ilimitadapub.com*; **GRECIA** - Publicitas Hellas S.A: Sophie PAPAPOLYZOU/+30 2111.060.300- *sophie.papapolyzou@publicitas.gr*; **EEUU** - Publicitas: Kevin CONETTA/+1 212.330.07.33- *kconetta@publicitas.com*; **INDIA** - Mediascope Publicitas: Srinivas IYER/ +91 22 2283 5755- *srinivas.iyer@media-scope.com*; **JAPON** - Pacific Business: Mayumi KAI/+81 336.61.61.38- *pbi2010@gol.com*: **KOREA** - Doobee Inc: Joane LEE/+82 237.021.743

IMPRESIÓN: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
DISTRIBUYE: GDE Revistas, S.L.
Parque Empresarial, Calle de la Agricultura, D-10
11407 Jerez de la Frontera, Cádiz. Tel. 902 548 999

DEPÓSITO LEGAL: M.50833-2000
PRINTED IN SPAIN

PLAYSTATION REVISTA OFICIAL
es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**





Ana «Anna» Márquez
amarquez@grupozeta.es
«Queridos lectores, nos vemos dentro de unos pocos meses.»
Mi juego favorito
LEGO Harry Potter

Bruno «Nemesis» Sol
bsol.ps@grupozeta.es
«Un año más de cabeza a ese infierno enmoquetado llamado E3.»
Mi juego favorito
Red Dead Redemption

Daniel «Last Monkey» Rodríguez
dani.ps@grupozeta.es
«Cuando Nemesis se vaya a la feria E3 usurparé su trono de felpa roja.»
Mi juego favorito
Toy Story 3



Verano de pasión

Aquí estamos, más que preparados para recibir con los brazos abiertos toda la magia y sorpresas que nos ha deparado el E3 de 2010, posiblemente el más apasionante y poderoso del último lustro. Pero, como siempre digo, este sector de maquinarias bien engrasadas es capaz de generar grandeza, ilusión y lanzamientos antológicos en cualquier momento. Sin ir más lejos, este mes, tres titulazos que se han colgado dos medallas de oro y una de plata, superando puntuaciones impensables en estos instantes del año: Metal Gear Solid: Peace Walker, Demon's Souls (bendito juego casi imposible) y Red Dead Redemption. Tres excusas para comenzar el verano con fuerza, pasión y músculo. Y ahora sí, una vez más, habrá que degustar y dosificar toda la información, presente y futura, vertida en una feria que nos va a mantener con energías suficientes para disfrutar de una etapa idónea para echar la vista atrás y adquirir algunos de esos grandes lanzamientos que han ido apareciendo desde inicios de año, la mayoría de ellos a buen precio, y que merecen estar en las mejores juegotecas. ¡Feliz Mundial y feliz verano!

Marcos «The Elf» García

EL COLABORADOR DEL MES

1º Sara «Sybil» Borondo
«Ya no se lleva vivir en pareja, ahora se llama vivir en cooperativo».
Es una frase tan buena, que no se nos ocurre qué responder, ¡bravo!

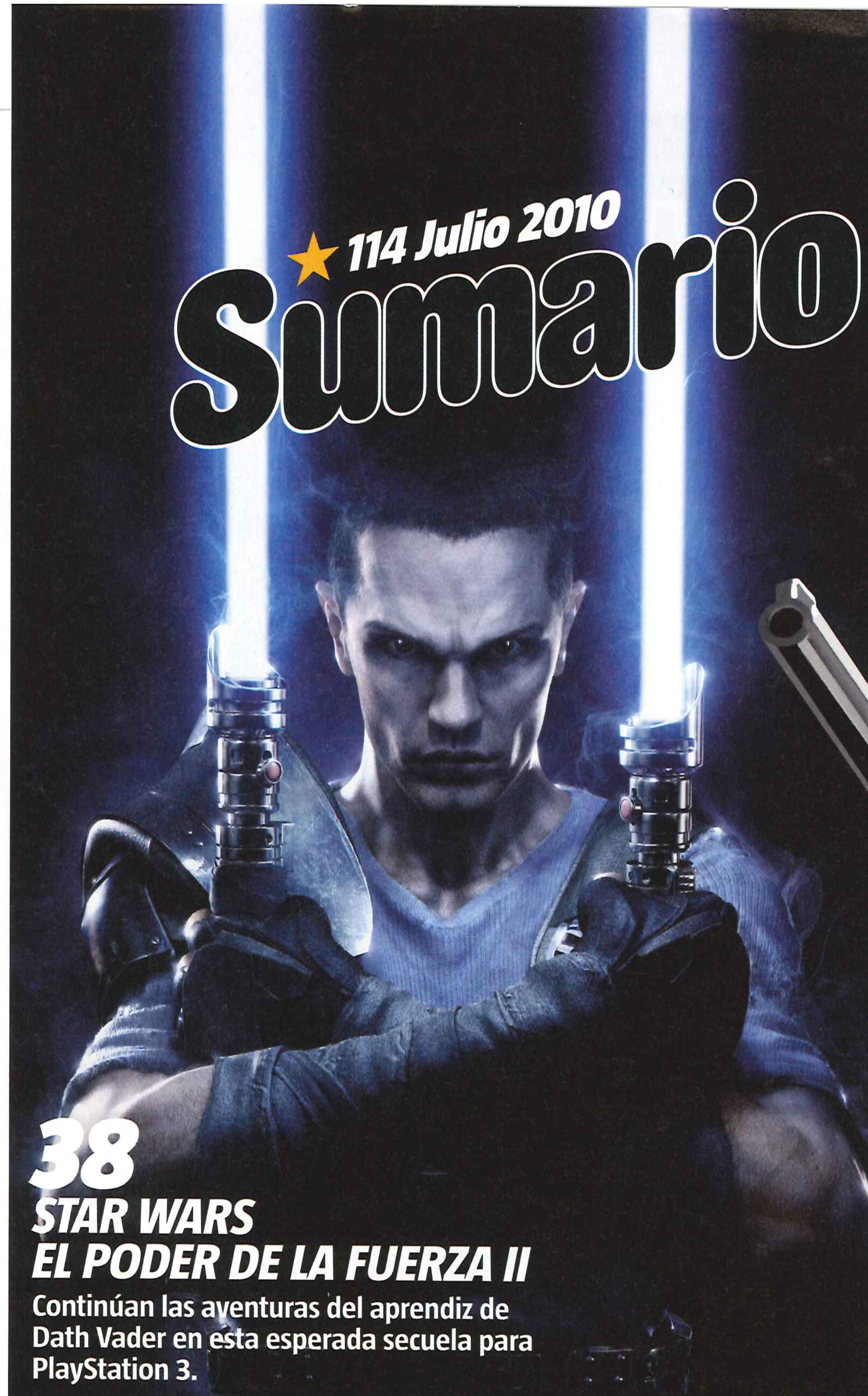
3º Pedro «John Tones» Berruezo
«Asistí a un bodorrio de agua y lava, a lo Pixel Junk Shooter»
¿Visitaste Atapuerca en tu máquina del tiempo?

3º José Manuel «Lloyd» Tornero
«Aposté 1.000 € a que Nueva Zelanda gana el Mundial»
¡Eso te pasa por gastarte los ahorros en cibertimo3000!

4º Eduardo «Edgar & Cía» García
«Si ganamos el Mundial yo también me despeloto»
No por favor, no queremos ver tu cuerpo de ballena torpedera.

5º Javier «De Lúcar» Bautista
«Este verano, vacaciones baratas: una Play y 4 latas de Fanta»
¡A ver si este año abres las latas antes de bebértelas!

★ 114 Julio 2010
Sumario



38
STAR WARS
EL PODER DE LA FUERZA II

Continúan las aventuras del aprendiz de Dath Vader en esta esperada secuela para PlayStation 3.



44
INFAMOUS 2

El héroe más «electrizante» del catálogo de PS3 muestra su nueva aventura en exclusiva para nuestra revista.



PS3 · PS2 · PSP

Analizamos los juegos de las tres consolas de Sony, cada una con su propio sello para que los distingas.

Recomendado PlayStation Oro · Recomendado PlayStation Plata · Recomendado PlayStation Bronce

Otorgamos la distinción de Oro, Plata y Bronce a los títulos que se lo merecen.

Recomendado CALIDAD PRECIO PlayStation

Te informa de un juego que destaca por su relación calidad-precio.

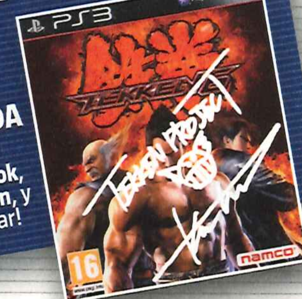
DEMO JUGABLE En PlayStation Store

Indica que puedes descargarte la demo del juego desde PS Store.

Cómo puntuamos

Nuestros redactores juegan a fondo a cada uno de los títulos que analizan. Sin fanatismos personales, exprimen cada una de sus cualidades y repasan todos sus apartados con rigor para adjudicar la nota en cada una de sus categorías. Por supuesto, es una opinión personal de cada uno de ellos, pero con toda la objetividad posible.

PlayStation
Revista Oficial - España





92
RUSSIAN RED
Conoce a una de las artistas más personales del panorama musical



24
PRE E3 NAMCO BANDAI
Conoce las novedades de la compañía para la feria antes de que tenga lugar.

NEWS 6
LAS NOTICIAS DE MÁS RABIOSA ACTUALIDAD

6 Novedades Square Enix
7 H.A.W.X 2/ Namco Bandai & NIS América
8 PlayEnglish
10 Entrevista: Katsuhiro Harada
12 PlayStation Move
14 Assassin's Creed: La Hermandad
16 Blacklight: Tango Down

PS STORE 18
ANALIZAMOS TODOS LOS LANZAMIENTOS

18 Contenido descargable PS3
20 Contenido descargable PSP
22 Rocket Knight
23 Söldner-X 2: Final Prototype

REPORTAJE 24
LOS MEJORES JUEGOS DE 2010

24 Pre E3 Namco Bandai
30 Pre E3 Electronic Arts
34 Pre E3 Activision
38 Star Wars: El Poder De La Fuerza II
44 InFamous 2
48 Driver San Francisco
52 Killzone 3
56 Novedades EA Sports

TEST 60
ANALIZAMOS TODAS LAS NOVEDADES

60 PSP Metal Gear Solid: Peace Walker
64 PS3 Demon's Souls
68 PS3 Red Dead Redemption
72 PS3 Lego Harry Potter Años 1-4
74 PS3 3D Dot Game Heroes
76 PS3 UFC Undisputed 2010
78 PS3 Blur

VERSIÓN BETA 80
PRÓXIMAMENTE EN TU CONSOLA

80 PS3 Transformers: La Guerra Por Cybertron
82 PSP Ace Combat: Joint Assault
83 PS3 PSP Toy Story 3: El Videojuego

CONSULTORIO 84

BUZÓN 86

PLAYSTYLE 91
HAY VIDA MÁS ALLÁ DE LOS VIDEOJUEGOS

92 Música: Russian Red
94 Cine: Kick-Ass
96 Blu-ray/DVD: Dante's Inferno
98 Zona V.I.P.: El reparto de Prince Of Persia: Las Arenas del Tiempo
102 Universos Alternativos
104 Tecno News
106 Despedida y Cierre

64
DEMON'S SOULS
The Elf sufre y disfruta a partes iguales para analizar el RPG más espectacular y exigente.





68
RED DEAD REDEMPTION
El Salvaje Oeste nunca fue tan salvaje ni tan libre como en el nuevo juego de Rockstar.



News

PS3 PS2 PSP

Todo lo que necesitas saber para estar a la última





En la nueva entrega de Kingdom Hearts podrás controlar a varios personajes diferentes ayudados por secundarios.



El tráiler que ha trascendido de Deus Ex: Human Revolution nos ha dejado con ganas de más.



La historia de este nuevo Deus Ex se desarrolla con anterioridad a los dos primeros juegos.



El desarrollo de Dungeon Siege 3 está siendo supervisado por Chris Taylor, creador de la veterana y legendaria saga RPG.

Square Enix va a por todas

PS3 PSP

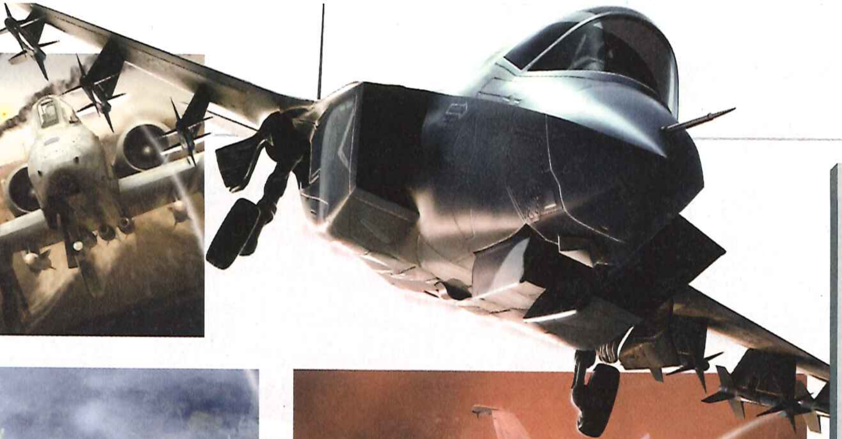
La compañía nipona desvela sus planes para la próxima temporada

De un tiempo a esta parte, **Square Enix**, se ha volcado con el desarrollo de juegos en Occidente. Muestra de ello es uno de los lanzamientos más esperados para principios del próximo año: ***Deus Ex: Human Revolution***. Se trata de la tercera entrega de una mítica saga, cuyo primer capítulo vio la luz en **PlayStation 2** y que mezcla mecánicas propias del *shooter* con la exploración, la aventura y el sigilo, pero que sobre todo se caracteriza por ofrecer una libertad total al jugador a la hora de cumplir las misiones que se le encomienden. El juego se desarrollará en la ciudad de Shangai, en el año 2027, cuando los seres humanos viven un nuevo «renacimiento» gracias a los implantes mecánicos que se pueden aplicar a su cuerpo y que les confieren nuevas habilidades. Los estudios de **Eidos** en Montreal son los desarrolladores.

Otro título recién anunciado es ***Dungeon Siege 3***, *RPG* de acción que aparecerá también el próximo año para **PS3** y que es heredero de una de las sagas más exitosas del género para PC. Programado por **Obsidian Entertainment**, contará con una clásica ambientación de espada y brujería.

El tercer protagonista de esta noticia es ***Kingdom Hearts: Birth By Sleep***, uno de los juegos más esperados para la portátil de **Sony**. Una nueva colaboración entre **Square Enix** y **Disney** en la que podremos encontrar a personajes clásicos de *La Bella y La Bestia*, *Peter Pan*, *Blancanieves*... Además se incluirán varias modalidades multijugador. Su fecha de lanzamiento será el próximo 10 de septiembre.









PS3

H.A.W.X 2: el cielo es el límite

Nuestro compañero Nemesis daba palmas con las orejas al enterarse de que el simulador de aviación de combate de **UbiSoft**, *Tom Clancy's H.A.W.X*, contaría con una secuela. El juego, que aparecerá el próximo otoño para **PlayStation 3** situará al jugador en la piel de un experimentado piloto que tendrá la oportunidad de ponerse a los mandos de algunas de las máquinas de combate aéreo más avanzadas del planeta (tan avanzadas que incluso algunas de ellas aún no existen en forma tangible). Los programadores de **UbiSoft Bucarest** han introducido varios niveles en lo que a realismo se refiere para que todos los jugadores encuentren la experiencia a su medida, así como una gran variedad de escenarios fotorrealistas que surcar en solitario o en compañía de otros participantes a través de *PlayStation Network*.



God Eater, la apuesta de Namco Bandai por las aventuras multijugador en PSP.

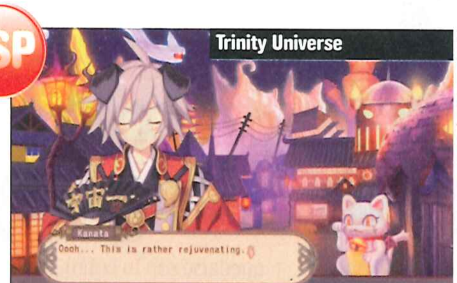


Los combates por turnos a la vieja usanza son el eje central del RPG de Nippon Ichi e Idea Factory.

Namco Bandai amplía su catálogo

PS3 PSP

La distribuidora ha anunciado que será ella la que traiga a nuestro país, a partir de ahora, los títulos desarrollados por **NIS América** (que no es otra que la filial norteamericana de **Nippon Ichi**). El primero en llegar será ***Trinity Universe***, un *RPG* para **PlayStation 3** que verá la luz el próximo 25 de Junio. En otro orden de cosas, también han anunciado el lanzamiento europeo del esperado *God Eater* para **PSP**, aunque habrá que aguardar hasta principios del próximo año para disfrutar con esta aventura, alumna aventajada de la popular saga *Monster Hunter*.



Los seguidores del anime más tradicional disfrutarán como enanos con las secuencias que salpican el desarrollo de Trinity Universe, que también cuentan con un afilado sentido del humor.



YAKUZA 4 LLEGARÁ A ESPAÑA EN 2011

Parece que el éxito de la tercera entrega, aparecida recientemente, ha animado a **Sega** a traer el siguiente capítulo para **PS3**, aunque habrá que esperar al año próximo.



LA SECUELA ESPIRITUAL DE CONTRA, EN PSN

Hard Corps: Uprising es el nombre del *shooter*, inspirado en Contra y programado por **Arc System Works** (*Guilty Gear*) que llegará a *PSN* el próximo invierno bajo el sello Konami.



LOS CLÁSICOS DE DREAMCAST EN PS3

Sega acaba de anunciar que pondrá a la venta, en forma de descarga desde *PlayStation Store* algunos de los títulos más populares de **Dreamcast**, entre ellos *Sonic Adventure* y *Crazy Taxi*.



UN NUEVO MORTAL KOMBAT PARA PS3

Warner Bros Int. revivirá la sangrienta saga de lucha con su creador *Ed Boon* a la cabeza del proyecto. El nuevo capítulo llegará en 2011, y combinará gráficos 3D y mecánica 2D.

News



¡COMPRA PLAYENGLISH EN FORMATO UMD ANTES DEL 31 DE JULIO Y OBTENDRÁS UN BILLETE DE AVIÓN A LONDRES DE IDA Y VUELTA!

PSP Perfecciona tu inglés con PSP

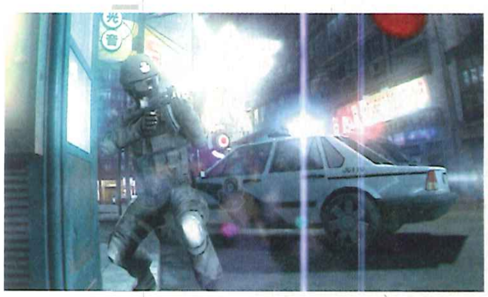
Sony C. E. presentó en el Hipódromo de la Zarzuela su última y más ambiciosa apuesta por el *software Made In Spain*. Desarrollado por **Tonika Games**, y avalado por el prestigioso método de enseñanza *Vaughan Systems*, ***PlayEnglish*** es una aventura gráfica que se desarrolla totalmente en inglés y cuyo divertido desarrollo te ayudará a conocer y perfeccionar tu conocimiento de la lengua de *Shakespeare*. James Armstrong, Vicepresidente Senior del Sur de Europa y Consejero Delegado para España y Portugal de **SCEE** recalcó que ***PlayEnglish*** *«es otra apuesta seria y profesional de nuestra compañía en la creación nacional de videojuegos».*



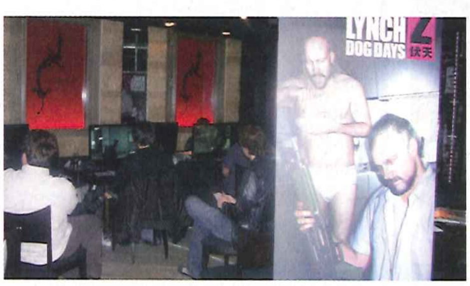


ENJUTO MOJAMUTO PROTAGONIZA SU PROPIA SERIE

El personaje más carismático de *Muchachada Nuí* saldrá por fin de casa en una serie On-line de 28 episodios, creada y producida por **Hill Valley** y **Arena Media**. A través de los guiones de Joaquín Reyes, Miguel Esteban y nuestro compañero John Tones, llegaremos a conocer a los dos mejores amigos de Enjuto (el pobre Piticli pasó a mejor vida): Boca Choti y Hincli Mincli. Si ya os estáis carcajeando con sólo leer ésto, no perdáis más tiempo. Teclead *www.enjutomojamuto.com*. Habrá un episodio nuevo, cada martes y jueves a las 22.00h.







Aunque reinaba el buen rollo, las traiciones y la ambición desmedida de algunos periodistas empezó a caldear el ambiente.

Un atraco, cuatro millones de dólares de botín y tres apasionantes modos multijugador que sacarán lo peor de ti.



UNA OFERTA QUE NO PODRÁS RECHAZAR

2K Games ha desvelado la Edición Especial Limitada de ***Mafia II*** que llegará a las tiendas el próximo 27 de Agosto. Junto a una copia del juego el *pack* incluirá: una carátula *SteelBook* coleccionable (confeccionada en acero y con el logo grabado en bajorrelieve); un *pack* de contenido descargable exclusivo (con dos vehículos y dos elegantes trajes); un libro de arte de 90 páginas y tapas duras; la BSO, grabada por la Orquesta Filarmónica de Praga y como guinda, un mapa de *Empire Bay*. ¡Ve reservando la tuya!

PS3 Codicia y traición con Kane & Lynch 2: Dog Days

Nada mejor que un restaurante chino para desvelar los modos multijugador que incorporará el trepidante *shooter* de **IO Interactive**. **Koch Media**, distribuidor del juego, invitó a periodistas de diversos medios a vivir en sus carnes la ambición y traición que reinará en modos como *Fragile Alliance* (un cooperativo de 8 jugadores en el que tus camaradas pueden matarte para quedarse con tu botín), Poli Infiltrado (uno de tus socios es un madero que intentará sabotear el atraco) y Policias y Ladrones (12 jugadores por equipo y cuatro millones de botín en juego). A los diez minutos de empezar la partida, las puñaladas por la espalda (y las consiguientes risas y piques) empezaron a aflorar. Si quieres descubrirlo por ti mismo, espera al 27 de Agosto.


LEGO
Harry Potter
AÑOS 1-4
¡CONSTRUYE LA MAGIA!
PS3
PlayStation 3
PSP
NINTENDO DS
Wii
Games for Windows
XBOX 360
XBOX LIVE
7
www.pegi.info
LEGO HARRY POTTER: YEARS 1-4 software © 2010 TT Games Publishing Ltd. Produced by TT Games under license from the LEGO Group. LEGO, the LEGO logo, the Brick and the Knob configurations and the Minifigure are trademarks of the LEGO Group. © 2010 The LEGO Group. "PlayStation", "PS3", "PS3" and "PSP" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Nintendo and Wii are trademarks of Nintendo. Windows, el botón Start de Windows Vista y Xbox 360 son marcas registradas del grupo de empresas Microsoft. ""Games for Windows"" y el logotipo del botón Start de Windows Vista se usan bajo licencia de Microsoft. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.
HARRY POTTER characters, names and related indicia are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc. Harry Potter Publishing Rights © JKR.
WBIE LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s10)
games
WB GAMES





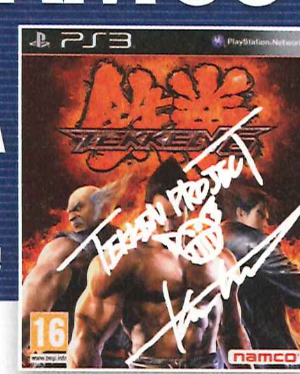
¿QUIÉN ES HARADA SAN?

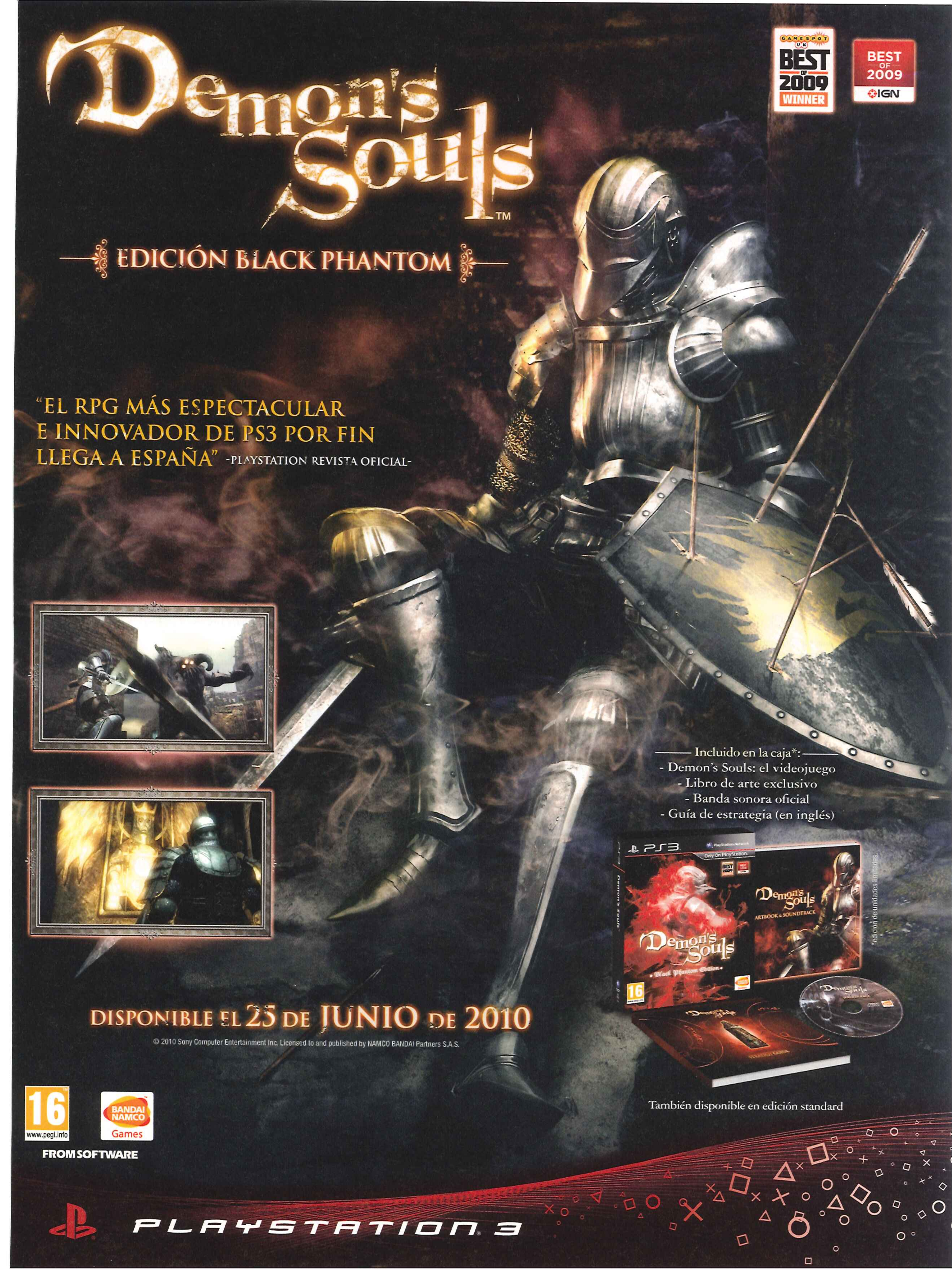
Katsuhiro Harada lleva más de quince años trabajando para **Namco Bandai** en el proyecto **Tekken**. Cuando la primera entrega vio la luz en 1994 él trabajaba como comerciante y su misión era estar en contacto con la Comunidad organizando torneos y eventos. Su incorporación como desarrollador tuvo lugar durante el proceso de creación de *Tekken 2*, a partir del cual se puso al frente de las versiones para consola y *arcade*.
Muy valorado dentro del mundo de los videojuegos por su creatividad, también ha participado en otros proyectos como asesor y recientemente como codirector en *Soul Calibur IV*. En su tiempo libre disfruta con los juegos de PC de última generación y reuniéndose con los amigos. También posee un talento especial para las regatas, el judo y la creación conceptual de nuevos personajes. Actualmente está trabajando en la versión para *arcade* de *Gundam Vs. Gundam Next Plus* y como asesor en otras conocidas sagas de **Namco Bandai**.

Entrevistamos a Katsuhiro Harada, director creativo de la saga Tekken

«Las 3D traerán muchas ventajas para los shooters pero es difícil incorporarlas a Tekken»

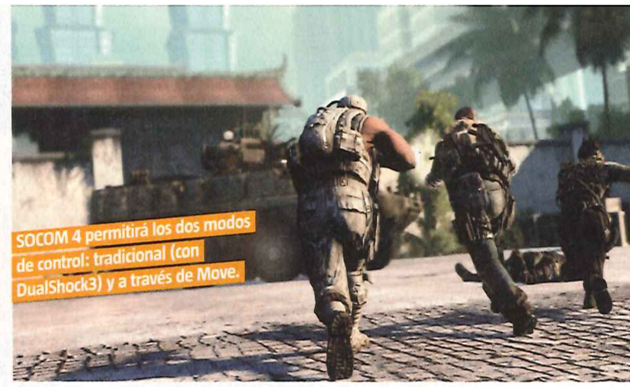
Aprovechando la visita de *Katsuhiro Harada* a Madrid para la segunda edición de **Asia Geek** estuvimos hablando un rato con él.
El director creativo de ***Tekken 6*** es un perfeccionista en todo lo que hace y nos confesó las intenciones de su viaje: *«No sé demasiado acerca de los jugadores españoles. Tengo entendido que son muy competitivos y que les gusta compartir su experiencia con otros usuarios. Hemos venido aquí para interactuar con ellos y que nos cuenten»*. Su interés está justificado y es que nuestro país constituye un mercado importante para sus juegos. Él mismo nos lo confirmó diciendo que en los últimos seis años habían notado un incremento muy grande del interés por *Tekken* en España. *«El personaje de Miguel es un regalo para los españoles»* comenta *Harada San*. Tampoco rehuyó las preguntas tecnológicas. Admitió preferir **PS3** como consola sobre la que desarrollar *Tekken* y reconoció haber contemplado la posibilidad de incorporar el control mediante *PS Move*. *«El problema es que tras dos partidas acababas agotado»* nos dijo. Finalmente nos dejó una perla acerca del futuro *Tekken 7*: *«Quiero acortar los plazos de espera para disfrutarlo»*. Aún habrá que esperar varios meses para entender tan enigmática afirmación...





Demon's Souls™
EDICIÓN BLACK PHANTOM
GAMESPOT UK BEST OF 2009 WINNER
BEST OF 2009 IGN
"EL RPG MÁS ESPECTACULAR E INNOVADOR DE PS3 POR FIN LLEGA A ESPAÑA" -PLAYSTATION REVISTA OFICIAL-
Incluido en la caja*:
- Demon's Souls: el videojuego
- Libro de arte exclusivo
- Banda sonora oficial
- Guía de estrategia (en inglés)
*edición de unidades limitadas
PS3
Demon's Souls
Black Phantom Edition
Demon's Souls ARTBOOK & SOUNDTRACK
DISPONIBLE EL 25 DE JUNIO DE 2010
© 2010 Sony Computer Entertainment Inc. Licensed to and published by NAMCO BANDAI Partners S.A.S.
También disponible en edición standard
16
www.pegi.info
BANDAI NAMCO Games
FROM SOFTWARE
PLAYSTATION 3

News ÚLTIMA HORA



SOCOM 4 permitirá los dos modos de control: tradicional (con DualShock3) y a través de Move.





The Shoot supondrá una evolución de los juegos de disparo con pistola de toda la vida, para dos jugadores simultáneos.



¡Ya tenemos PlayStation Move!

PS3

Compañía **Sony C.E.**
Programador **Sony C.E.**
Género **Varios**

A LA VENTA EN OTOÑO

A la redacción de PlayStation Revista Oficial ha llegado por fin el accesorio más esperado por todos: lo hemos probado a fondo y ¡es genial!

La tecnología más avanzada en el campo de la detección de movimiento ha sido puesta al servicio de la diversión y del entretenimiento con este ***PlayStation Move***, que hará su debut oficial para todo el público antes de que finalice el presente año, pero que nosotros ya tenemos en nuestras manos. El invento en cuestión se compone de dos elementos: el *Motion Controller* es el controlador principal que guarda en su interior una serie de sensores para determinar la posición del mismo en pantalla, teniendo en cuenta todas las variantes posibles (dirección, distancia, profundidad, inclinación...). Su movimiento es recogido por la ya conocida cámara *PlayStation Eye*, por lo que este tándem se muestra de lo más eficiente. El *Navigation Controller*, requerido por algunos juegos, también es inalámbrico y se porta en la otra mano, permitiendo opciones adicionales de control gracias a su *stick* analógico y sus botones.

Yendo directamente a los juegos, el primero que hemos podido probar es ***Move Party***. Se trata de una colección de minijuegos muy en la línea de los *EyeToy*, para un máximo de cuatro jugadores. Sin embargo, nada más comenzar salta a la vista que la precisión en la representación de los movimientos del jugador está a años luz de aquella que se conseguía con la cámara *EyeToy*. Aquí, en *Motion Controller* se transforma en un artilugio diferente en cada juego: un ventilador para salvar a unos pollos del abismo, una máquina cortapelo para realizar los cortes requeridos, un arpón para explotar minas... Variedad no falta, desde luego.

Pero las opciones que proporciona ***PlayStation Move*** también serán añadidas a juegos ya existentes, como ocurre en el caso de *Eyepet*, otro de los títulos que hemos probado. Gracias a la nueva tecnología, la interacción con el peludo protagonista será mucho más realista que antes. *Last Monkey*









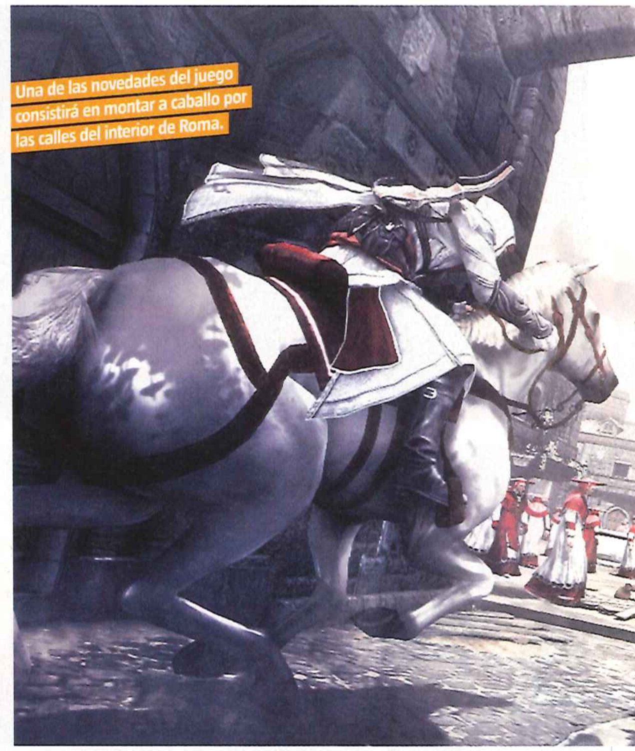
Los juegos de PlayStation Move

¡YA EN EL MERCADO!	NUEVOS
EyePet	Ape Escape
Flower	Brunswick Pro Bowling
Heavy Rain	Echochrome 2
High Velocity Bowling	The Fight: Lights Out
Little Big Planet	Little Big Planet 2
Hustle Kings	Move Party
PAIN	Planet Minigolf
Resident Evil 5	Sing And Draw
Tiger Woods PGA Tour 11	Sesame Street
Toy Story 3	Gran Turismo 5
	SOCOM U.S. Navy Seals 4
	Sports Champions
	TV Superstars
	The Shoot
	Under Siege



Sports Champions, con su gran variedad de disciplinas, será uno de los juegos exclusivos para PlayStation Move.

MÁS DE CUARENTA COMPAÑÍAS, ADEMÁS DE SONY Y SUS AFILIADAS, TRABAJAN EN JUEGOS PARA MOVE



Una de las novedades del juego consistirá en montar a caballo por las calles del interior de Roma.









PS3

Compañía **UbiSoft**
Programador **UbiSoft Montreal**
Género **Aventura/ Acción**

A LA VENTA EN OTOÑO

Assassin's Creed
La Hermandad

UbiSoft prepara la continuación de uno de sus mayores éxitos recientes, Assassin's Creed II, aunque no será una simple secuela...

Mucho menos de lo imaginable hemos tenido que esperar para conocer la primera información tanto escrita como visual de la nueva entrega de *Assassin's Creed*. Aunque realmente no se trate este que nos ocupa ahora del nuevo capítulo propiamente dicho (se supone que *AC III* será lanzado a finales del año próximo y estará ambientado en una nueva época y protagonizado por un nuevo personaje), sino que supone una continuación de las aventuras de *Ezio Auditore* tras conseguir culminar la venganza contra los que traicionaron a su familia en el anterior juego. Corren los comienzos del siglo XVI, y el protagonista (que suma ya los cuarenta años y se ha convertido en el más letal asesino) llega a Roma con el propósito de asestar el golpe definitvo al poder de los malvados templarios que cuentan en la capital italiana con su base de operaciones.

Allí se encontrará con su mayor rival hasta la fecha, César Borgia, hijo del Papa Rodrigo y un auténtico peligro para sus propósitos. Otros personajes también volverán a hacer acto de presencia, como Leonardo o Maquiavelo. Pero sin duda uno de los personajes más importantes del juego será la propia ciudad de Roma. Su tamaño será mucho mayor al de las anteriores urbes representadas en la saga y una de las misiones de Ezio será hacerla prosperar, al igual que ocurría con la villa familar en el anterior título.

El desarrollo del juego, pese a seguir basándose en las misiones como anteriormente, presentará un nuevo eje en torno al que se enmarcarán muchas de ellas: la posibilidad de reclutar a nuevos asesinos, entrenarles y encargarles todo tipo de objetivos para ir construyendo un ejército eficaz.

El modo multijugador debutará en la saga con ***AC: La Hermandad***. El entrenamiento de los templarios en las instalaciones de la malvada compañía *Abstergo* servirá de excusa... *Last Monkey*











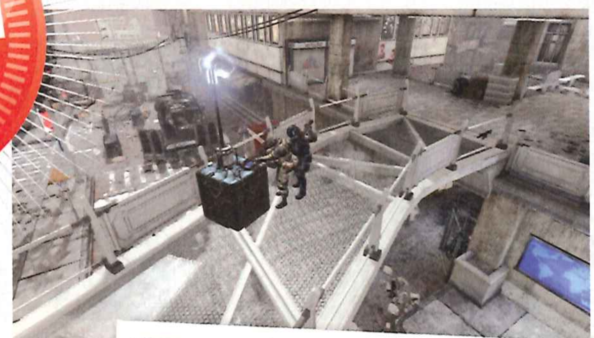


La Hermandad a la que hace referencia el juego se irá nutriendo con nuevos miembros reclutados por Ezio en sus andanzas.



Sobre estas líneas puedes recrearte la vista con algunos de los bocetos que han creado los diseñadores y grafistas del juego para representar los distintos escenarios.

Las diferentes modalidades multijugador permitirán encarnar a un variado elenco de personajes.







Estas imágenes de la izquierda no son exageradas; la acción de Blacklight es trepidante y en algunos modos de juego son bastante habituales los enfrentamientos masivos. Deberás ser rápido moviéndote y disparando para no estar reapareciendo constantemente.

Compañía **Ignition Entertainment**
Programador **Zombie Studios**
Género **FPS**

A LA VENTA EN JULIO

Blacklight Tango Down

Un shooter multijugador rápido como el demonio con unas granadas muy especiales

Blacklight Tango Down no es apto para camperos. Puedes ser francotirador, pero el enemigo puede detectarte en cualquier momento, y estarás muerto antes de acabar esta frase. El mérito es del *HRV* (*Hyper Reality Visor*), que te muestra durante unos segundos dónde está cada soldado situado delante ti. En contrapartida, mientras lo tengas activado no verás qué sucede a tu alrededor y no podrás disparar. Como es una información que tienen todos los jugadores, la acción es rápida e incesante.

Es sólo una de las peculiaridades del juego, un *FPS* multijugador que estará para descarga en *PSN* este verano. Entre la variedad espectacular de armas hay dos granadas que destacan, la *DG*, que sustituye a la habitual de humo y que pixela la imagen de tu visor, lo que te hace pensar al principio que es un fallo del juego, y la *EMP* que resetea el visor con una especie de pantallazo azul.

Por solo 15 Euros tendrás 12 mapas multijugador y 4 Cooperativo, en el que tu equipo *Blacklight* de operaciones especiales se enfrentará a un grupo militar y a unos civiles infectados por un virus que les hace inmunes al dolor y les vuelve locos -como si los zombis pudiesen disparar-. Jugar contra la máquina es la mejor forma de aprender las normas de un juego con más peculiaridades de las que cabría pensar. *Sybil*



ENTREVISTA CON...



JARED GERRITZEN
Jefe de proyecto

¿Va a haber modo Historia?
Nos hemos centrado en el multijugador porque con un modo historia habríamos necesitado vídeos y otros elementos que se apartaban de nuestro concepto del juego. Queremos que sea lo más rejugable y dinámico posible. Sí que tendrás un modo Cooperativo en el que puedes jugar tú solo o con hasta cuatro jugadores, con dos bandos: la militarista Orden y los civiles infectados que son como zombis pero que disparan. En un momento te atacarán esos tíos preparados, que lanzan granadas y se cubren, y al siguiente te atacarán hordas de zombis.

Es divertido matar zombis.
Sí. Llevamos años intentando meter los zombis en un juego.

¿Qúe pasará cuando el jugador llegue al nivel 70?
Casi en cada nivel vas desbloqueando armas y partes de arma, armadura, camuflajes... Cuando llegas al 70 dejas de subir pero te siguen dando cosas nuevas. Tenemos 108 tipos diferentes de armas.

Da la sensación al probar el juego de que se muere rápido.
A veces mueres muy rápido. Cuando los jugadores lo entiendan les gustará más. Tienes los *packs* de salud y puestos de suministros de munición. Si te disparan, lo mejor es que vayas a recuperar la salud.

***BlackLight Tango Down* es de por sí descargable, pero ¿habéis pensado en más contenido descargable o continuaciones?**
Nos gusta pensar que habrá nuevas versiones del juego y contenido, pero ahora no pensamos en *DLC*. Por lo que cuestan cinco mapas de otro juego tienes un título completo.


NAUGHTY BEAR DADDLES SUNBEAM NIBBLES COSY CHUBBY GIGGLES Y PRESENTANDO A GOOBER
Naughty bear™
LA VENGANZA NUNCA FUE TAN MULLIDA
XBOX 360
Naughty bear
PS3
Naughty bear
12
505 GAMES
EL 24 DE JUNIO EN TU CONSOLA MÁS CERCANA
NAUGHTYBEARTHEGAME.COM
505 GAMES PRESENTA 'NAUGHTY BEAR' EN ASOCIACIÓN CON A2M UNA PRODUCCIÓN ISLA PERFECCIÓN
PROTAGONIZADA POR NAUGHTY BEAR DADDLES SUNBEAM NIBBLES COSY GIGGLES CHUBBY Y GOOBER
PRODUCIDA POR COSY DIRIGIDA POR GIGGLES ESCRITA POR CHUBBY
12
www.pegi.info
PS3
PlayStation 3
PlayStation Network
XBOX 360
XBOX LIVE
Artificial Mind & Movement
505 GAMES
© 2010 Artificial Mind and Movement Inc. Naughty Bear y su logo son marcas registradas de Artificial Mind and Movement Inc. Desarollado por Artificial Mind and Movement. Todos los derechos reservados.
Publicado por 505 Games. 505 Games y el logo 505 Games sonmarcas registradas de 505 Games s.r.l. Todos los derechos reservados.
"PS", "PS3" y "PSN" son marcas o marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, y los logos Xbox son marcas de Microsoft group of companies.

PlayStation Store

Descubre todos los lanzamientos mensuales que aparecen en la tienda On-line de PlayStation: juegos descargables para PS3 y PSP, demos, vídeos, contenido adicional y mucho más...

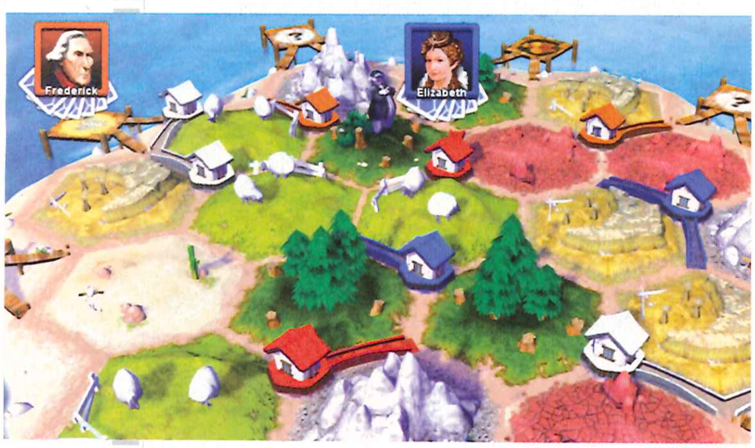
Juegos descargables de PS3

PLANET MINIGOLF
ZEN STUDIOS, 7,99 €.
Si el golf de verdad te parece demasiado lento, prueba con su versión «en miniatura». Una jugabilidad mucho más directa y divertidos entornos te esperan.



DEATH TRACK: RESURRECTION
505 Games, 14,99 €.
Aparecido en PC hace algunos años, este frenético arcade de conducción, como su nombre indica, propone carreras que pueden acabar con los vehículos en el desguace a la mínima.







SÖLDNER-X 2: FINAL PROTOTYPE
EASTASIASOFT, 12,99 €.
Uno de los juegos descargables preferidos de nuestro director regresa a la Store con una secuela que ofrece mucho más a los aficionados a los matamarcianos.

CATAN
CAPCOM, 4,99 €.
El clásico juego de mesa, adaptado a las nuevas tecnologías. Diplomacia, estrategia y conquista de los territorios de tus oponentes de una forma u otra.



ROCKET KNIGHT
KONAMI, 12,99 €.
Uno de los héroes más recordados de Konami vuelve por todo lo alto en este título de plataformas y acción.



JOE DANGER
HELLO GAMES, 12,99 €.
El pequeño Joe quiere volver a ser la estrella de sus actuaciones acrobáticas subido en su moto. ¡Ayúdale a conseguirlo!

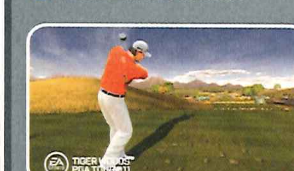
Demos de PS3



1. ROCKET KNIGHT



2. MODNATION RACERS

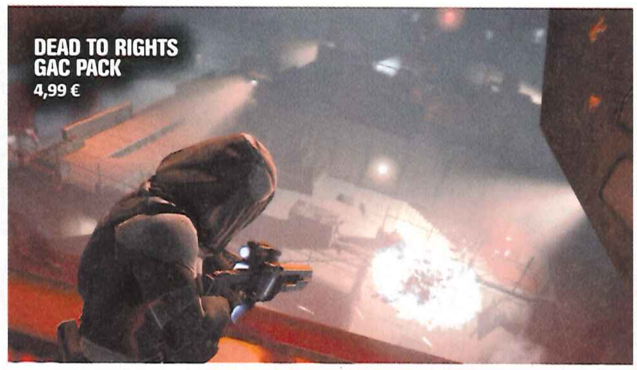


3. TIGER WOODS PGA TOUR 11
4. GREEN DAY: ROCK BAND
5. PLANET MINIGOLF
6. HAMSTERBALL
7. BACKBREAKER

Contenido adicional para tus juegos de PS3



LOST PLANET 2 MAP PACK
4,99 €



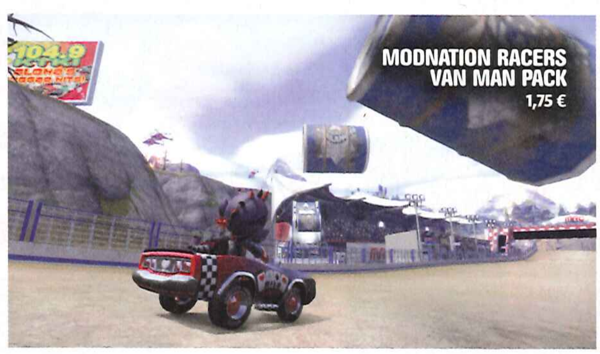
DEAD TO RIGHTS GAC PACK
4,99 €



DRAGON AGE: ORIGINS THE DARKSPAWN CHRONICLES
4,99 €



BIOSHOCK 2 KILL'EM KINDLY GAME PACK
Gratis



MODNATION RACERS VAN MAN PACK
1,75 €

Más Complementos

1 BIOSHOCK 2: RAPTURE METRO MAP PACK
7,99 €
BIOSHOCK 2 BONUS MULTIPLAYER CHARACTERS
1,49 €

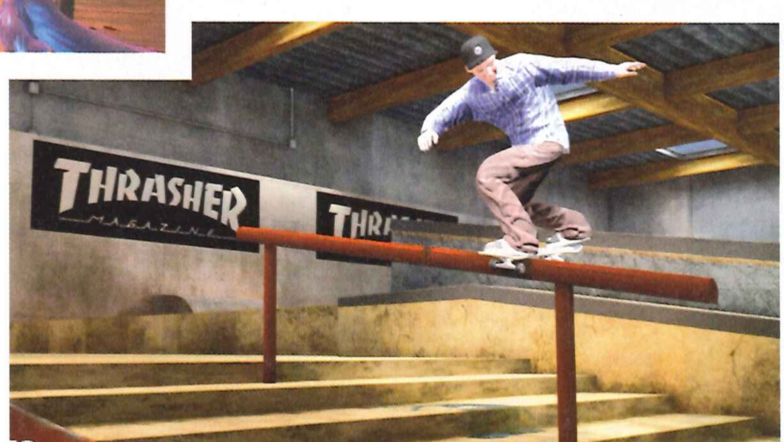
2 SUPER STREET FIGHTER IV SUPER CHALLENGERS 2 PACK
3,99 €

3 BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2 SPECACT KIT UPGRADE SET
Gratis

4 WAY OF THE SAMURAI 3 WEAPON PART SET
Gratis

5 HUSTLE KINGS SNOOKER PACK
2,99 €

6 CLASH OF THE TITANS APOLLO'S CHALLENGE QUEST PACK
1,99 €



SKATE 3 MALOOF MONEY CUP 2010 NYC
3,99 €

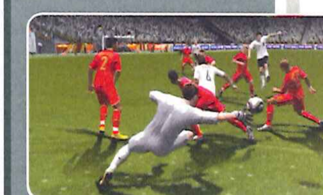
Vídeos de PS3



1. BLACKLIGHT: TANGO DOWN



2. PURE FOOTBALL



3. COPA MUNDIAL DE LA FIFA SUDÁFRICA 2010



4. CRYSIS 2



5. SÖLDNER-X 2: FINAL PROTOTYPE



6. MEDAL OF HONOR
7. PLAYENGLISH
8. MAFIA 2
9. KANE & LYNCH 2: DOG DAYS
10. RED DEAD REDEMPTION

Juegos descargables de PSP



MODNATION RACERS
Sony C.E. 26,99 €.
Las carreras más locas se unen con un apartado de creación insuperable.



PRINCE OF PERSIA: LAS ARENAS OLVIDADAS
UbiSoft, 29,99 €.
El Príncipe retoma a sus orígenes en este gran plataformas.



ARMORED CORE 3 PORTABLE
FromSoftware, 14,99 €.
Una de las sagas más pòpulares en esto de los combates entre «mechas» que tanto gustan a los nipones.

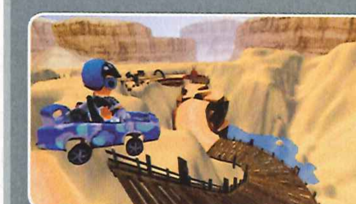
Más Descargables

1. **ME & MY KATAMARI** 19,99 €
2. **WHAT DID I DO TO DESERVE THIS, MY LORD!?** 14,99 €
3. **WHAT DID I DO TO DESERVE, MY LORD!? 2** 29,99 €
4. **METAL SLUG XX** 29,99 €



XYANIDE: RESURRECTION
PlayLogic, 9,99 €.
Un matamarcianos tridimensional a la vieja usanza llega a la tienda de PSP.

Demos PSP



1. MODNATION RACERS

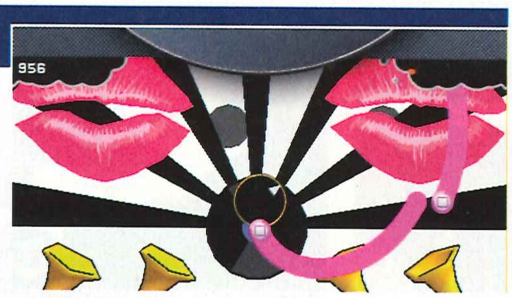


2. WORMS: BATTLE ISLAND

Minis



BLOCK CASCADE
2,99 €



VIBES
4,99 €



SNAKE WARRIORS: TRAINING
3,99 €

Más Minis

1. **NUMBA** 1,49 €
2. **TEHRA: DARK WARRIOR** 4,99 €
3. **ROCKS N'ROCKETS** 4,99 €
4. **COCONUT DODGE** 2,49 €
5. **GOLD FEVER** 4,99 €
6. **FOREST PUZZLE** 2,99 €



MAHJONGG ARTIFACTS
3,99 €

Clásicos PSone



1. ODDWORLD: ABE'S EXODDUS
4,99 €



2. DISNEY PIXAR TOY STORY 2
6,49 €



www.pegi.info
es.playstation.com
PlayStation Network
Playenglish®
Desvela el Misterio
VÁLIDO para cualquier nivel de inglés: Desde un nivel BÁSICO hasta un nivel AVANZADO
TELEPHONE
A la venta el 24 de junio
• Desarrollado en colaboración con Vaughan Systems.
• Una experiencia de inmersión sin precedentes que te ayudará a desenvolverte en inglés.
• Escucharás más de 20.000 audios en contextos reales.
• Perderás el miedo al inglés y lo verás como algo divertido.
• Una hora de juego equivale a 10 clases convencionales de inglés.
Llega el fin de las clases
de inglés aburridas.
Si ya lo has probado todo y aún así tu nivel de inglés no mejora, ponte en la piel de un detective privado contratado por el MI6 ingles para resolver el robo del siglo. Aprender inglés, como todo, es mucho más divertido con tu PSP.
es.playstation.com
PlayEnglish
PlayStation Portable
SONY
make.believe
"PS" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PSP" is a trademark or registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.
©2010 Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe Ltd, 10 Great Marlborough Street, London, W1F 7LP.
Developed by Tonika Games SL. "PLAYENGLISH" is a trademark or a registered trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.


Algunos niveles adquieren mecánica de matamarcianos, mientras controlamos a Sparkster en pleno vuelo.





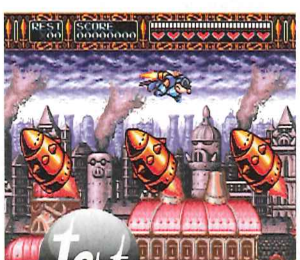






9,99 €







LA ERA DE LA MONERÍA

A principios de los 90, cada compañía intentó explotar su propia mascota. Sega tenía a Sonic, Nintendo a Mario, Accolade a Bubsy... y Konami a esta zarigüeya, que protagonizó dos cartuchos en MD y una entrega para SNES.

test

ROCKET KNIGHT

DEMO JUGABLE En PlayStation Store

Género **Plataformas**
Compañía **Konami**
Desarrollador **Climax**
Distribuidor **Konami**
Jugadores
On-line **Sí (contenido descargable)**
Texto-doblaje **Inglés**

Seamos francos, nadie sospechaba que volveríamos a ver a *Sparkster* en acción. Esta zarigüeya, nacida al calor del *boom* mascotil de principios de los 90, llevaba demasiado tiempo en el destierro, salvo algún contado cameo en producciones **Konami**. Pero si **Sega** ha encontrado la forma de devolver a *Sonic* a su gloria 2D (o eso prometen), **Konami** no quería ser menos, y ha encargado a los ingleses **Climax** el *lifting* poligonal de *Sparkster*, que 15 años después, volverá a enfrentarse a cerdos y lobos en pos de liberar su tierra. ¡Ánimo tigre!

Lo de dejar el personaje en manos de terceros no daba buena espina, pero lo cierto es que **Climax** ha hecho un gran trabajo, y no sólo en el apartado gráfico. ***Rocket Knight*** respeta todas las señas de identidad del personaje. *Sparkster* usa la espada para ajusticiar enemigos, el propulsor de su espalda para volar y su cola para prenderse de las ramas, en una aventura plataformera que parece abrumadoramente fácil al principio, aunque los últimos niveles te obligarán a calibrar el salto y el usar el *jetpack* con una pericia digna de los exigentes plataformas de los años 90. Y eso sólo en el nivel normal. En Difícil (el peaje que deberás superar para desbloquear los trajes de *Axel Gear* y el de *Sparkster* dorado), la cosa se chifla aún más. Será que nos hacemos viejos...

A pesar de contar con 14 niveles (repartidos en cuatro capítulos), ***Rocket Knight*** se hace corto. Quizás porque lo pasamos demasiado bien recordando mejores tiempos. La nostalgia, a veces, es traicionera. *Nemesis*

EVALUACIÓN

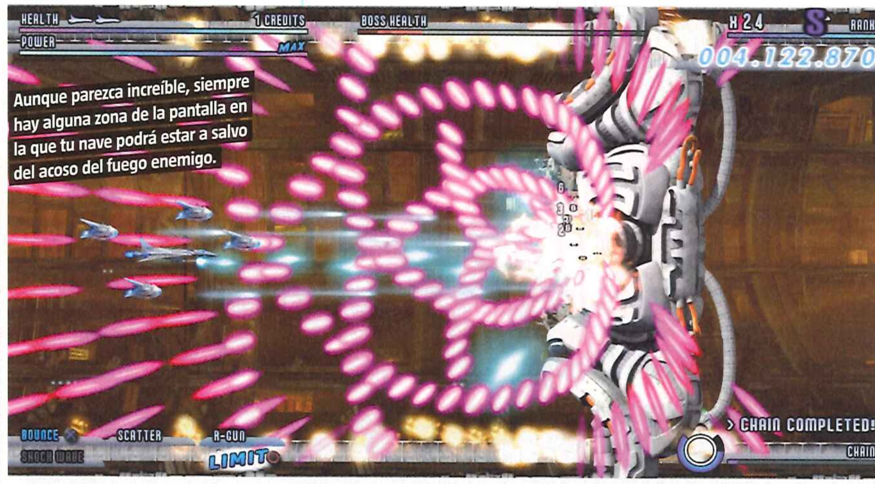
Bonito y entrañable, Rocket Knight hará las delicias de los nostálgicos compulsivos. Ya puestos a soñar, habríamos pagado lo que sea por ver una secuela con gráficos bitmap, o recuperar los originales en forma de extras desbloqueables. Ilusos.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
8,1	7,8	7,9	7,0	-	8,0

Aunque el diseño de personajes es mejorable, los escenarios son preciosos.

14 niveles, repartidos en 4 capítulos. Suena a mucho, pero se hacen cortos.





Aunque parezca increíble, siempre hay alguna zona de la pantalla en la que tu nave podrá estar a salvo del acoso del fuego enemigo.



Si rellenas la barra Chain recogiendo anillos conseguirás mejoras para tu nave, vidas extra, escudo, bombas shock wave, más puntuación...



Al contrario que en Söldner-X, las fases discurren a toda velocidad. Esto permite que el jugador centre su atención en la nave, disparos y enemigos y no en el escenario.

Test

SÖLDNER-X 2 FINAL PROTOTYPE

Recomendado PlayStation Revista Oficial - España Plata

Género **Shoot'em-up**
Compañía **eastasiasoft**
Desarrollador **SideQuest**
Distribuidor **eastasiasoft**
Jugadores
On-line **Sí (ránkings)**
Texto-doblaje **Inglés**

12,99 €

Ha pasado año y medio desde que los alemanes de **SideQuest** dinamitaran el marginal género de los *shoot'em-ups* en 2D con su anterior obra maestra. El primer *Söldner-X* maravilló a propios y extraños por la exquisita y estudiada calidad de todos sus apartados, y la intención de ***SX-2 Final Prototype*** no es otra que ir un poco más allá y hacernos olvidar la magia de su antecesor. La evolución se percibe nada más presenciar la secuencia de introducción, más dinámica y poderosa, o con la posibilidad de elegir entre dos naves (*Thor* y *Mexxus II*). Hay una tercera que nos traerá gratos recuerdos pero que tendremos que desbloquear. A partir de ese instante ***Söldner X-2*** despliega su embrujo digital con el clásico desarrollo horizontal, siete escenarios en 3D que desfilan antre nuestros ojos a velocidad extrema y un envolvente acompañamiento musical (de nuevo *Rafael Dyll*) que transfiere a nuestros sentidos una sensación de dinamismo, intensidad y satisfacción imposible de encontrar en otro esquema de juego. La esencia de la jugabilidad en estado puro, sin exagerar en el nivel de dificultad, con *medium* y *final bosses* escalofriantes aunque algo faltos de personalidad en sus rutinas y apariencia, tres armas diferentes a potenciar durante el juego, 20 *power-ups* y 17 retos que esconden más créditos, trofeos, recompensas, nuevas armas... Y las llaves secretas; encuentra cuatro o más en cada mundo o no activarás nuevas fases ni presenciarás el final bueno de ***SX-2***. Por cierto, maravillosa en lo audiovisual la secuencia que nos acompaña al iniciar cada fase. ¡El género sigue vivo! *The Elf*





El final boss del tercer escenario, Ethia Ruins, es uno de los más impresionantes, pero también de los más fáciles y rápidos de abatir.

EVALUACIÓN

El primer Söldner-X sentó las bases. La segunda entrega le supera en todos los apartados, desde el impresionante despliegue audiovisual a la jugabilidad y rejugabilidad que ofrece. ¡El renacimiento del género llega con SideQuest!

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
9,2	9,0	9,3	8,0	6,5	9,2

Aún más espectacular, dinámico y grandioso que la primera entrega.

Se adapta a tu habilidad y te hipnotiza gracias a su adictivo desarrollo.

La empresa japonesa completa su reconversión con más títulos para el público occidental



Game Republic (Folklore) quiere crear un mundo propio de una fábula. Hemos visto una fase en la que la naturaleza domina sobre las ruinas de la civilización, pero habrá más mundos, uno de ellos de cristal, con una iluminación especial.

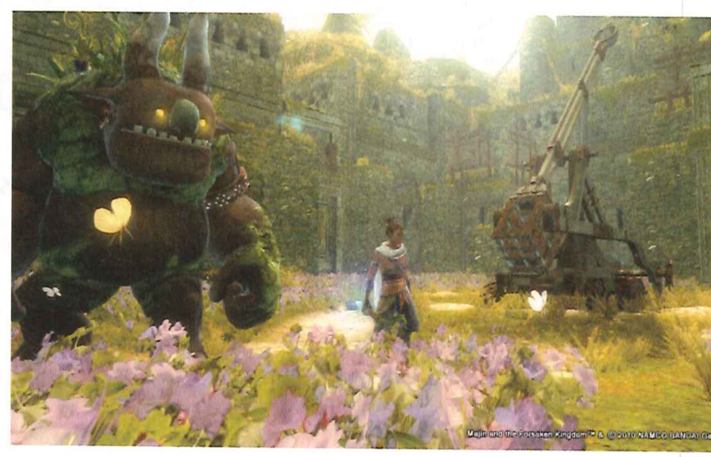


A la hora de plantar lucha cara a cara, Majin ejerce de primo de Zumosol, aunque Tepeu también da un paso al frente.

Los puzzles constituyen la base de la jugabilidad. Tepeu deberá pensar cómo aprovechar lo que hay a su alrededor para seguir avanzando en la historia, como usar esta catapulta para llegar a lugares altos o romper paredes.







PS3

Compañía **Namco Bandai**
Programador **Game Republic**
Género **Aventura**

A LA VENTA EN OTOÑO 2010

Majin

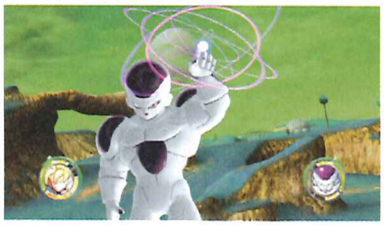
Una extraña pareja llega para resolver puzzles y luchar en una mezcla de sigilo y bestialidad

Tepeu, un ladronzuelo, entra en unas ruinas buscando algún tesoro, pero se cae a un agujero y allí se encuentra con *Majin*, que no es un asturiano simpático, sino un ogro que ha perdido la memoria. El pícaro ve rápido lo bien que le viene la compañía del gigantón a la hora de luchar y *Majin* entiende que aprovechando las habilidades de *Tepeu* para explorar el mundo podrá recuperar la memoria y los poderes que tenía. En la *demo* vimos que puede, por ejemplo, controlar la electricidad y almacenar una buena cantidad de agua para soltarla a presión y resolver algún *puzzle*.

Controlarás a *Tepeu* aunque podrás dar a *Majin* órdenes sencillas. No siempre iréis juntos y cuando estés investigando en solitario deberás tener cuidado con los enemigos, ya que *Tepeu* es débil y resiste pocos golpes, por lo que la mejor táctica cuando explora en solitario es el sigilo, sobre todo porque le detectan por el oído y la vista aunque algunos pueden olerle. La cosa cambia cuando tiene al lado a *Majin*, que es una máquina de «repartir».











Grandes escenarios y luchas por tierra o en el aire eran las señas de identidad del primer Raging Blast.

A LA VENTA EN 2010

Dragon Ball Raging Blast 2

Spike ha revisado aquello que no gustó del primer Raging Blast y ahora ofrece más de todo

PS3

Compañía **Namco Bandai**
Programador **Spike**
Género **Lucha**

El año pasado salió ***Dragon Ball Raging Blast***, con puntos positivos y negativos. El estudio desarrollador, **Spike**, ha tomado buena nota de las quejas que le han llegado de los jugadores de todo el mundo y ahora prepara la segunda parte del juego de la que se han dado pocos detalles aún.

La principal reforma se centra en la cámara. **Spike** se lo está tomando muy en serio, según afirma el productor Ryo Mito: «*Estamos esforzándonos todo lo que podemos*», y añade que el juego irá a 60 *fps*, con lo que las animaciones serán rápidas y suaves, y que tendrá notables mejoras gráficas respecto al título anterior. También serán mejores los 10 escenarios del anterior *RB*, que se han redefinido.

Las mejoras no sólo serán visuales. **Spike** está trabajando también en los controles del juego. Además, habrá cuatro arenas de combate nuevas y más personajes jugables: ahora serán en total 90, de los cuales 20 harán su primera aparición en la serie *Raging Blast*, esperemos que para darle aún más personalidad y fuerza.

Dragon Ball Z Tenkaichi Tag Team

En otoño llega el multijugador portátil

El recién anunciado ***Dragon Ball Tenkaichi Tag Team*** promete una experiencia de lucha completa. En el modo Historia tendrás numerosas misiones siguiendo la historia en la serie comprendida entre la saga de los *Saiyans* y la saga de *Majin Buu*. En el multijugador podréis jugar On-line hasta cuatro personas, dos por cada equipo. El modo *Dragon Walker* te permitirá enfrentarte contra todo enemigo que se te ponga por delante.

PS3

Compañía **Namco Bandai**
Programador **Spike**
Género **Lucha**







A LA VENTA EN 2010

News

ÚLTIMA HORA

PRE E3









PS3

Compañía
Namco Bandai
Programador
Ninja Theory
Género
Acción

A LA VENTA EN
OCTUBRE
2010

Enslaved

La relación entre Monkey y Trip se convierte en una historia atractiva y emocionante

Si la última vez que pudimos ver ***Enslaved*** hace poco más de un mes había avanzado poco, lo visto en el **Level Up** supone un salto evolutivo. La *demo* del **Level Up** mostró la resolución de *puzzles* con algo de plataformeo muy cinematográfico, y algo de historia. Gracias a la mayor implicación del guionista *Alex Garland (28 Días Después)*, el juego ha ganado en multitud de elementos narrativos que contribuyen a darle vida y credibilidad. Empieza a cobrar coherencia la relación compleja que existe entre la cerebral *Trip* y el visceral *Monkey*, al que ella somete con un mecanismo que puede matarle si ella muere.

El estudio afirma que el combate supondrá el 30% del juego y que el resto serán *puzzles*. Las emociones no se contabilizan.



En la demo vimos a Trip en apuros cuando el bicho de arriba casi la atrapa. Pudimos sentir su miedo y entender porqué necesita a Monkey.

Splatterhouse

Resucita la serie igual de sangrienta pero ahora Rick machaca en 3D

PS3

Compañía
Namco Bandai
Programador
Namco Bandai
Género
Acción muy sangrienta

A LA VENTA EN
OTOÑO
2010

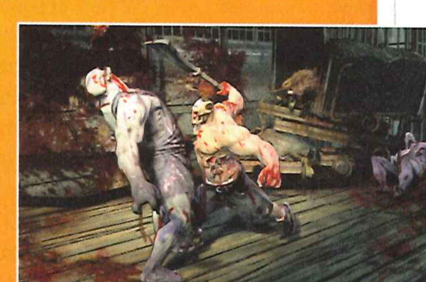
El *remake* de una de las series más conocidas de **Namco** prosigue su desarrollo hasta el lanzamiento, en *Halloween* de este año, llenando las pantallas de cada *demo* con profusas hemorragias cuando el adolescente Rick despierta tras la desaparición de su novia con una máscara demoníaca en la cara. Un jovenzuelo lleno de hormonas en un cuerpo hipermusculado sólo puede desembocar en un baño de sangre y vísceras ajenas y propias, ya que cuando golpean a Rick su cuerpo va revelando las entrañas hasta que puede recomponerse.

Aunque ahora Rick desata su furia en 3D, **Namco** ha incluido una fase en 2D como homenaje a los títulos de recreativas y TurboGrafx, y aquellos que disfrutaron de los juegos antiguos reconocerán a algún enemigo.





La máscara habla con Rick. Al principio le convence de que no está loco, pero después vienen las desavenencias.



Atacarás con todo tipo de armas, desde cuchillos de cocina a una motosierra, o brazos y piernas del enemigo.



Para hacer la jugabilidad más variada habrá minijuegos como éste en el que tienes que huir del bicho feo con Gretchen en brazos.







Los espantosos seres con los que luchas son experimentos del doctor Fausto. Algunos jefes serán enormes y tendrás que combinar magia y golpes para acabar con ellos mediante espectaculares QTE.







PS3

Compañía
Namco Bandai
Programador
Namco Bandai
Género
Hack'n'slash

A LA VENTA EN 2011

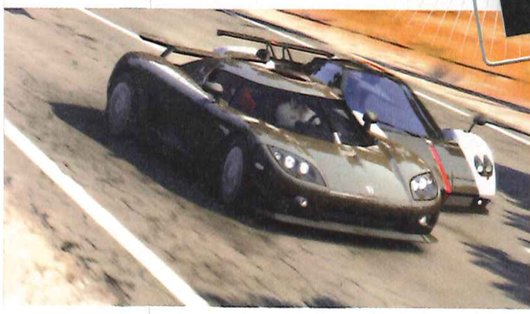
Knights Contract

La buena noticia es que eres inmortal. La mala es que tu compañera no.

Se antoja raro que en un *hack'n'slash* el protagonista sea inmortal, pero ahí radica la originalidad de ***Knights Contract***. *Heinrich*, el personaje que controlas directamente, no puede morir merced a una maldición lanzada por la bruja *Gretchen*, a la que él mató. *Gretchen* ha resucitado y él debe ayudarle a luchar contra unos seres sobrenaturales y terroríficos que amenazan la Alemania medieval en la que se ambienta el juego. Si muere *Gretchen*, el juego termina por lo que tendrás que tener un ojo puesto en su barra de vida.

Además de una efectiva guadaña contarás con la magia de *Gretchen*. Aunque la bruja está controlada por la inteligencia artificial, puedes decidir qué hechizos usa, y combinarlos con los golpes de *Heinrich* para realizar *combos* potentes.

Entre las habilidades del ejecutor de brujas hemos visto unas mandíbulas que machacan al enemigo y unas estacas que lo atraviesan. Sangriento y brutal, con una ambientación oscura, ***Knights Contract*** como poco llevará la experiencia de proteger a alguien al género.







Las localidades más grandes están representadas con fidelidad, como se ve en esta imagen, con Dalt Vila y la bahía.

PS3

Test Drive Unlimited 2

Compañía **Namco Bandai**
Programador **Eden Studios**
Género **Conducción masiva**

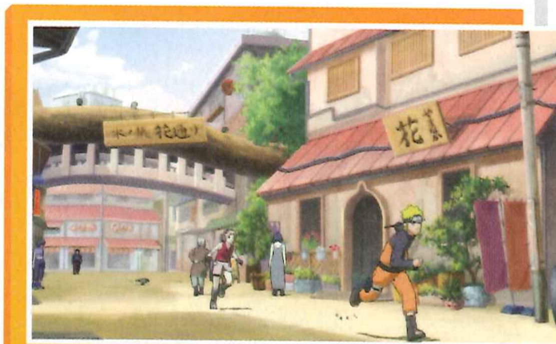
A LA VENTA EN SEPTIEMBRE 2010

Coches lújosos, rutas con los amigos, carreras On-line... y la isla de Ibiza ¿qué más quieres?

Test Drive Unlimited 2 te llevará a convertir tu pasión por los coches en un modo de vida virtual recorriendo la bella isla de Ibiza.

Además de competir On-line podrás recorrer la isla en carretera y por caminos de tierra, pero la verdadera razón del juego está en personalizar tu coche, hacerte con un buen garaje y compartirlo con los amigos de manera gráfica gracias a los avatares en pantalla. Incluso puedes hacer de copiloto de un amigo e indicarle el camino a tu casa, por ejemplo. El sentimiento de comunidad se potencia con los clubes. En ellos puedes intercambiar opiniones con otros miembros o ver quién tiene el coche más largo. Con las aportaciones de los miembros, los clubes suben de nivel y puedes comprar vehículos exclusivos y organizar campeonatos internos o entre clubes.

Y si te cansas de los 600 kilómetros de belleza ibicenca, a partir de un momento dado puedes viajar a la primera isla, Hawaii, en la que se han realizado mejoras gráficas. Ibiza calienta motores.









A LA VENTA EN 2010

Naruto Shippuden U.N.S. 2

¿Dónde acaba el anime y empieza el videojuego?

PS3

El segundo capítulo de *UNS* tiene una calidad gráfica excepcional debido a que los fondos corren a cargo de **Studio Pierrot**, que firma también la serie. Además de un estilo de lucha muy personal, en él contarás hasta con dos personajes de apoyo. El título ofrece un interesante modo Historia que narra lo sucedido en *Shippuden*, con tres veces más jefes finales que el primer capítulo y la posibilidad de luchar On-line.

Compañía **Namco Bandai**
Programador **CyberConnect2**
Género **Aventura luchadora**

Viajamos hasta Londres para traerte las novedades que presentará EA en la feria E3

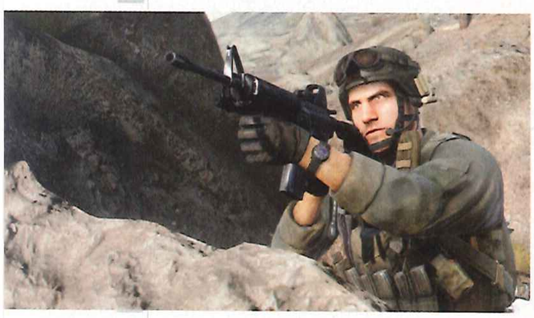




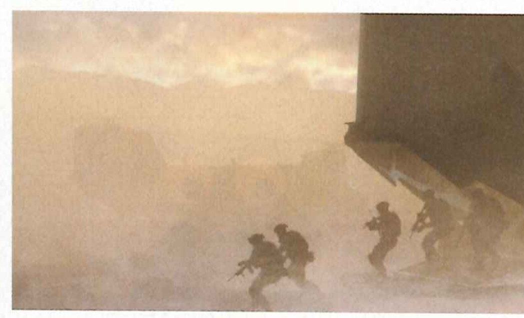
Los «Ranger» que protagonizan estas capturas siempre actúan en grupo, y durante la fase que pudimos contemplar cuatro de ellos se adentran en una cadena de pequeñas poblaciones afganas.

Todo el juego, de principio a fin, tiene lugar en Afganistán. Los desarrolladores descubrieron que se trata de un país con la suficiente variedad de entornos como para no resultar monótona esta medida.









Medal Of Honor

El juego llamado a resucitar una de las sagas más veteranas del género

PS3

Compañía
Electronic Arts
Programador
EA Los Angeles
Género
Shooter 3D

A LA VENTA EN OCTUBRE 2010

Ya tiene fecha de lanzamiento definitiva: el próximo 15 de octubre y en el evento que cubrimos con este reportaje pudimos disfrutar de una nueva versión aún preliminar dividida en dos partes muy diferenciadas. Por una lado, experimentamos uno de los niveles de la modalidad para un solo jugador que tenía como protagonistas a un grupo de *Rangers*, fuerzas del ejército norteamericano que los programadores comparan con un «martillo pilón»: son muchos, son contundentes y hacen mucho ruido... Exactamente lo contrario que los agentes del *Tier 1*, protagonistas de los niveles que habíamos contemplado en anteriores presentaciones del juego, y que son comparados con un bisturí por su eficiencia y pulcritud en las actuaciones. Un impresionante ataque a las fortalezas de los Talibanes en Afganistán (país en el que se desarrolla toda la acción de este ***Medal Of Honor*** revitalizado) dejó bien a las claras el poderío técnico de esta nueva producción, así como el equilibrado balance entre acción y estrategia que preside su desarrollo. Sin duda, *Call Of Duty* y similares tendrán un rival a su altura este otoño.

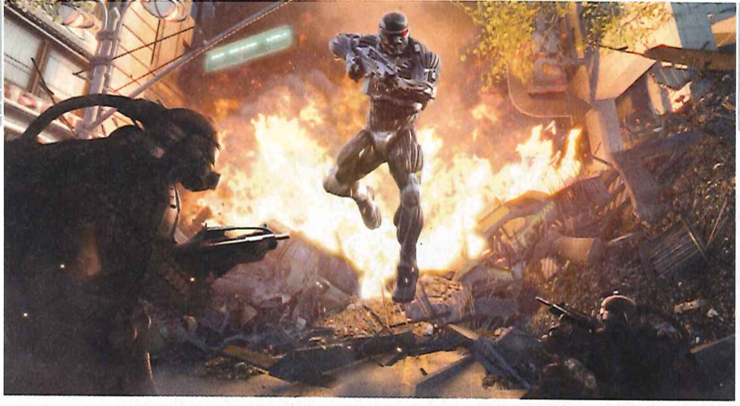




MODALIDAD MULTIJUGADOR

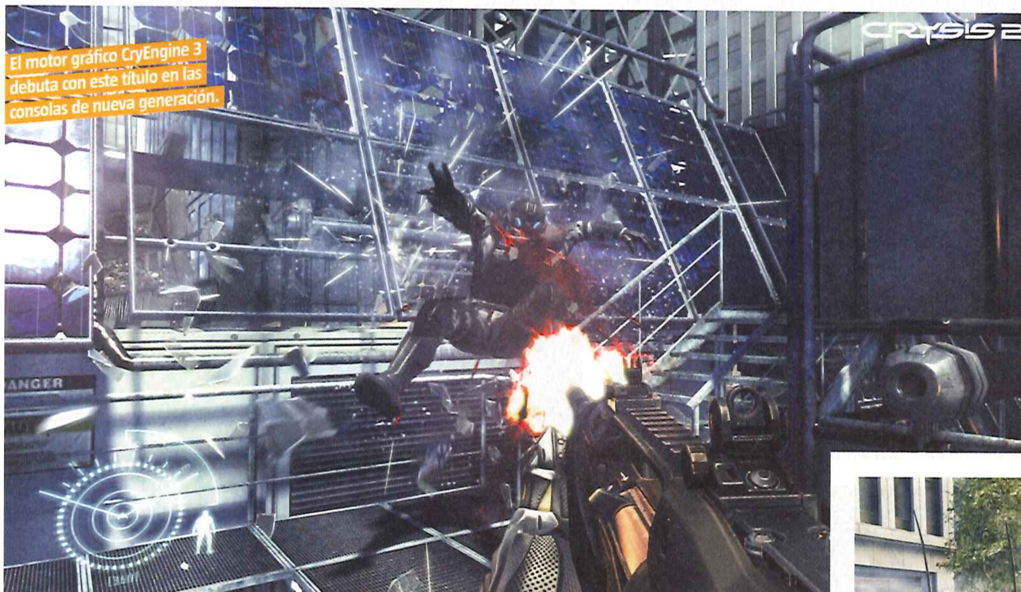
Fuimos de los pocos periodistas afortunados en poder probar el modo multiplayer de Medal Of Honor, desarrollado por los estudios DICE, los mismos que Battlefield Bad Company. Tendrá una importancia vital.

Por Last Monkey









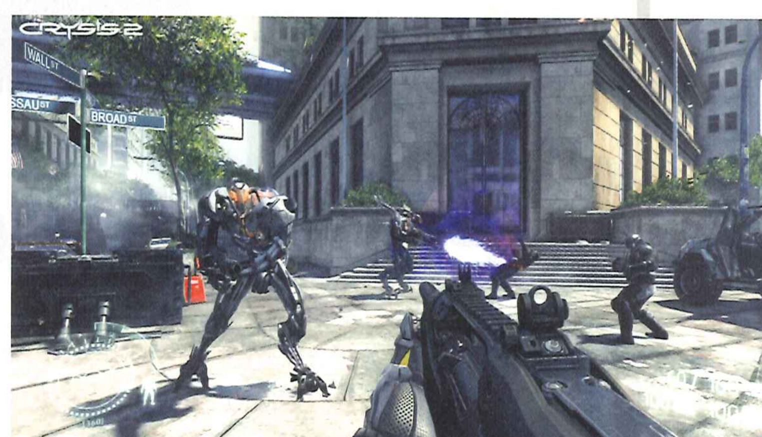
El motor gráfico CryEngine 3 debuta con este título en las consolas de nueva generación.



Moverse a la velocidad del rayo entre las estrechas calles de Nueva York mientras sorteamos el fuego alienígena. Una de las muchas y grandes experiencias que el juego nos permitirá vivir.







PS3

Compañía
Electronic Arts
Programador
Crytek
Género
Shooter 3D

A LA VENTA EN OTOÑO 2010

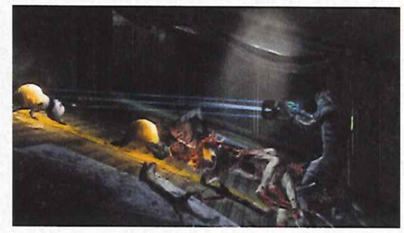
Crysis 2

Superpoderes, alienígenas y Nueva York, un cóctel irresistible

El productor ejecutivo de la segunda entrega de *Crysis* (que debuta con ésta en **PlayStation 3**) nos hizo de guía durante la *demo* jugable que fue presentada en el evento. Tras una espectacular secuencia de presentación, en la que se nos muestra una Nueva York, en un futuro cercano, desierta y asolada por un ataque alienígena el jugador se pondrá en la piel del personaje central, un soldado equipado con la última versión del conocido como *Nanosuit*, un traje de última tecnología que le conferirá posibilidades sobrehumanas. El atuendo en cuestión permite adoptar varios modos según la situación. Tanto si se requiere fuerza bruta, velocidad extrema o sigilo, el jugador podrá realizar maniobras como saltar de azotea en azotea, volverse prácticamente invisible, ralentizar el tiempo a su alrededor... todo ello mientras acaba con decenas de enemigos humanos y otros no tanto. El cambio de escenario (de la jungla a la ciudad más popular del planeta) es otro de los puntos importantes de un juego de acción a raudales que llegará antes de fin de año.

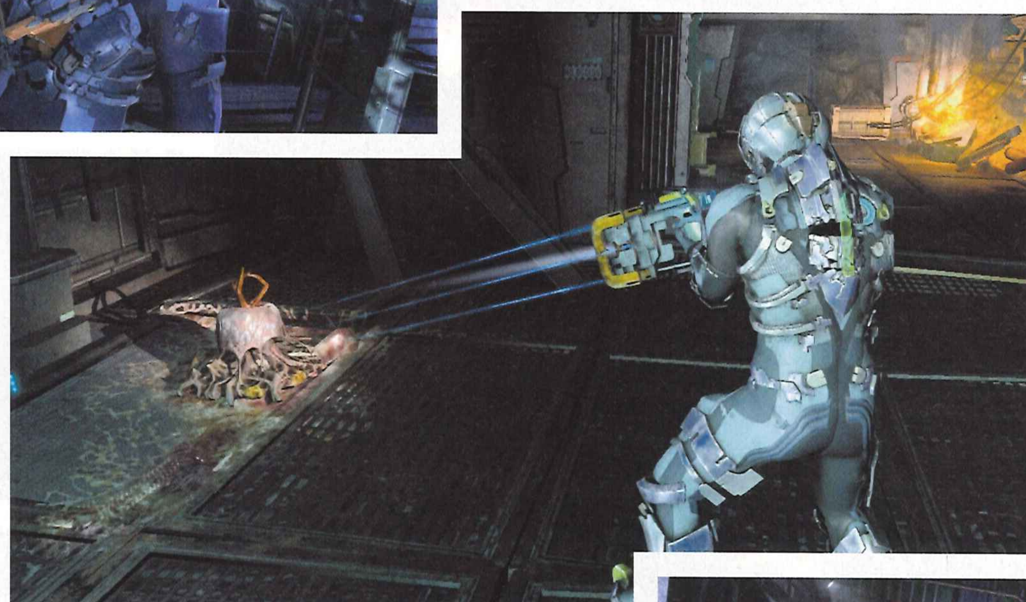






Los nuevos enemigos se ocultarán en las sombras para atacar en el momento más inesperado.





El desmembramiento seguirá siendo el único modo efectivo para acabar con los «necromorfos» que habitan en la colonia minera que sirve como escenario a esta segunda entrega.



Dead Space 2

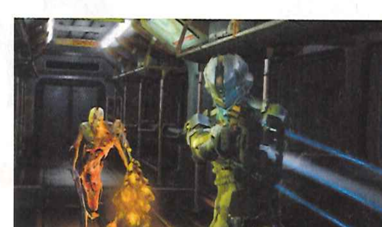
PS3

Compañía **Electronic Arts**
Programador **Visceral Games**
Género **Acción/ Aventura**

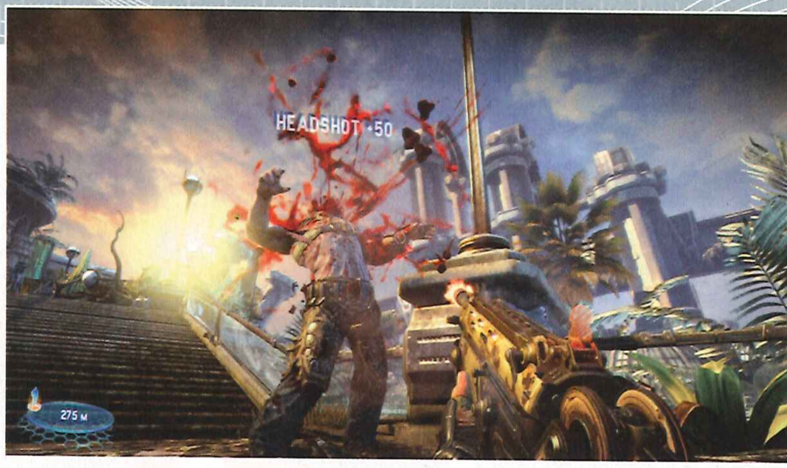
A LA VENTA EN 2011

Otro mál día para el pobre ingeniero, aunque esta vez Isaac sabe a lo que se enfrenta...

Tras sobrevivir a la amenaza a bordo del *USG Ishimura* Isaac Clarke, el ingeniero con peor suerte del espacio en el futuro lejano, llegará a un complejo minero situado en una de las lunas de Saturno, conocido como *Sprawl*. Un escenario mucho más grande y con entornos mucho más variados (residenciales, urbanos, industriales) donde volverá a verse las caras con los Necromorfos, esos humanos mutados por obra y gracia de un extraño artefacto y que competían en protagonismo con el propio Isaac cuando el primer *Dead Space* fue lanzado en 2008. Nuevas especies de enemigos aún más peligrosos caerán gracias a un nuevo repertorio de armas entre las que destaca la *javelin gun*, que permitirá «clavar» literalente a los bichos a la pared, para luego poder incinerarlos o electrocutarlos tranquilamente. Pero sin duda la mayor revelación del evento sobre el juego es que incluirá algún tipo de modalidad multijugador, aunque aún no se ha detallado en qué consistirá.



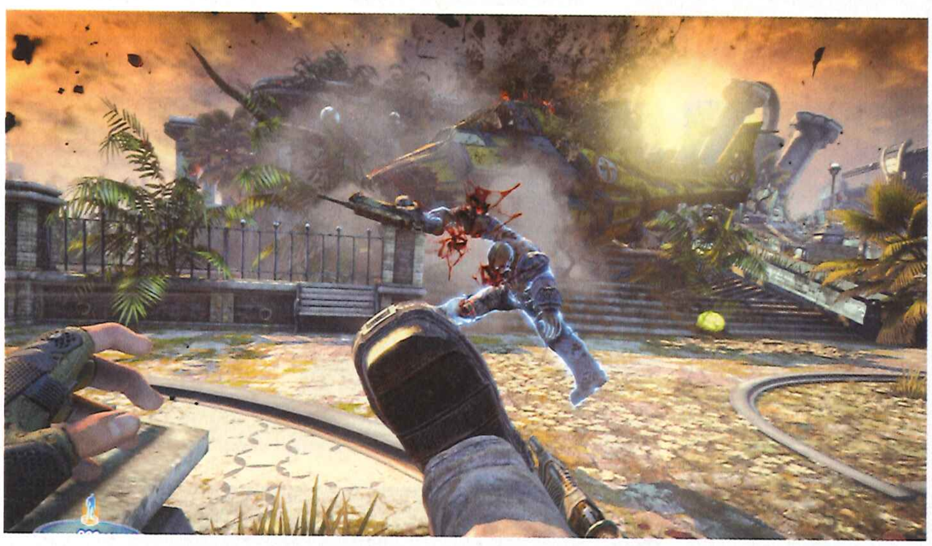




» El juego irá otorgando puntos según las «maniobras» que realicemos, como disparos en la cabeza.







PS3 Bulletstorm

¿Qué se puede esperar de un grupo que cree que la gente es capaz de volar?

Compañía **Electronic Arts**
Programador **People Can Fly**
Género **Shooter 3D**

A LA VENTA EN 2011

Y es que el estudio de programación del juego que nos ocupa, sin duda una de las mayores sorpesas del evento londinense de **Electronic Arts**, no es otro que ***People Can Fly***, recientemente adquirido por ***Epic Games***, y autores de la saga *Painkiller* en PC. Y su primer proyecto para sus nuevos «padrinos» es de nuevo un *shooter* subjetivo, pero que poco tiene que ver con el resto de los títulos de este género que pudieron verse en Londres. Ambientado en un futuro espacial lejano, el protagonista es un marine, Grayson Hunt, que se ve atrapado, tras un aterrizaje algo más que forzoso en *Stygia*, un planeta que servía de *resort* para los adinerados de la galaxia pero que ahora está abandonado por causas desconocidas. Personajes deslenguados, enemigos excesivos en todos los sentidos, humor (negro) a raudales y mil y una manera de acabar con los rivales, desde empalarlos con elementos del entorno a atacarles en sus partes más sensibles, para un título que puede revolucionar el género.

Contenido Adicional



Dante's Inferno

Entre presentación y presentación, pudimos acceder a la llamada «zona *DLC*», en la que pudimos disfrutar de contenido descargable como este para el exitoso juego de acción de **Visceral Games**, llamado ***Los Juicios de Santa Lucía***. Un nuevo personaje femenino te permitirá añadir un modo cooperativo a los desafíos del juego, que tú también podrás crear.



Dragon Age Origins

Tras un flujo constante de contenido adicional (que esperemos que no pare próximamente), y la genial expansión *Awakening*, la maldad llega a *Dragon Age*. Y es que este último capítulo añadido, llamado ***The Darkspawn Chronicles*** nos dará la oportunidad de encarnar a los enemigos del juego, la fuerzas del Mal que amenazan *Federlen*.

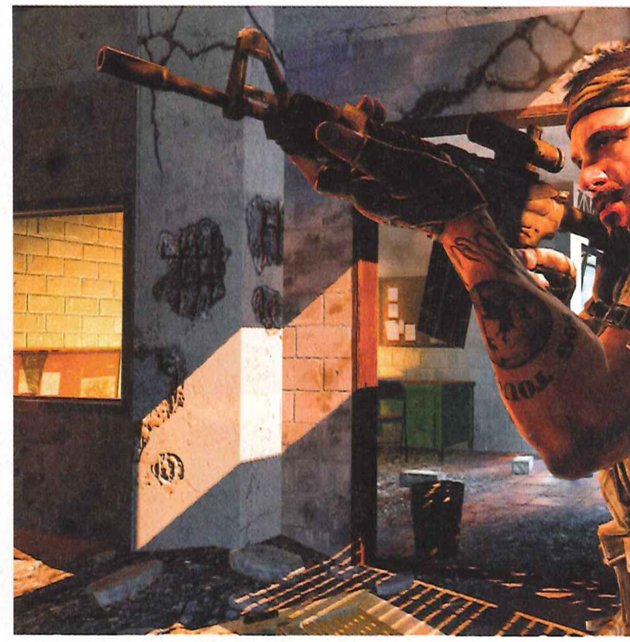


Battlefield Bad Company 2

Los chicos de **DICE** se acercaron hasta la capital británica para presentar un nuevo modo de juego cooperativo para un máximo de cuatro jugadores a través de *PSN* bautizado como *Onslaught*. A lo largo de cuatro mapas distintos los soldados deberán cumplir una serie de objetivos que se van planteando.

News ÚLTIMA HORA PRE E3 Activision

Activision nos presenta los lanzamientos con los que acudirá a la feria más importante del año.





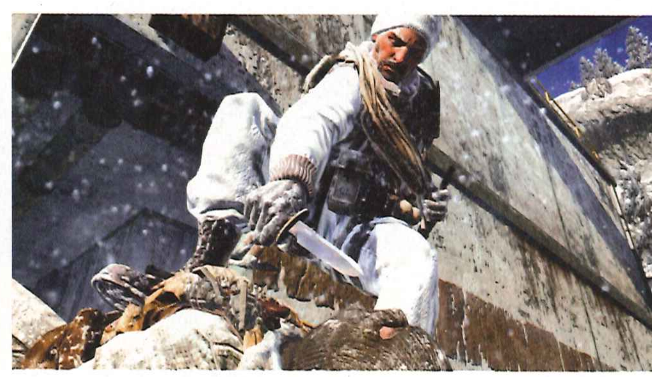
El primer nivel desvelado en el evento transurría en los soviéticos montes Urales. Allí, entre la nieve, la gente de Treyarch despachó a los rusos con una ballesta y bastante chulería. Ellos que pueden...

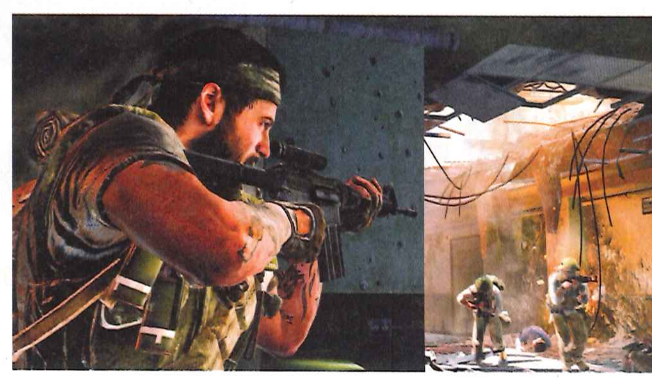
Desde Treyarch recalcan que este COD no es un juego centrado en Vietnam. Este conflicto sólo será uno de los muchos escenarios «calientes» de la Guerra Fría que desplegará el juego.





Mark Lamia era un tío muy salado. Además de troncharse con nuestras preguntas, quiso homenajear las pelis baratas de espionaje al posar con este teléfono rojo y ese mapa en el que resalta... ¡Cuba! Allá va una pista sobre otro nivel del juego. ¿Bahía Cochinos?





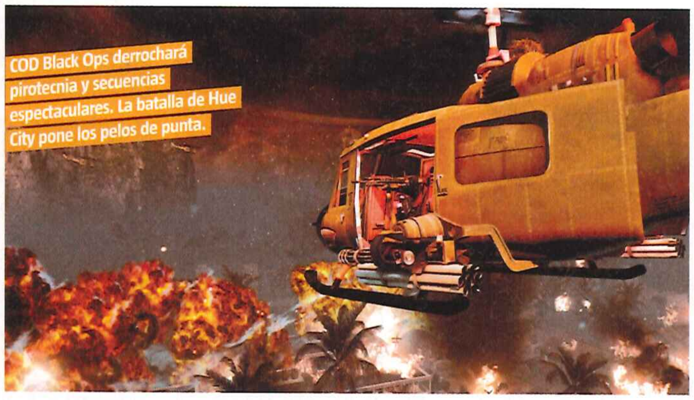


Lo de llamar a la puerta no se llevaba a finales de los 60. Mejor entrar haciendo rappel, a tiro limpio, y ser la sensación de la fiesta.

Por Nemesis







COD Black Ops derrochará pirotecnia y secuencias espectaculares. La batalla de Hue City pone los pelos de punta.





Call Of Duty Black Ops

Treyarch lleva la franquicia COD a los turbulentos años de la Guerra Fría. Infíltrate tras el Telón de Acero y haz turismo por Vietnam.

PS3

Compañía
Activision
Programador
Treyarch
Género
Shooter

A LA VENTA EL 9 DE NOVIEMBRE 2010

Treyarch aterrizo en Londres con la versión *alpha* de ***COD: Black Ops*** bajo el brazo conscientes de que ésta es su oportunidad de demostrar que valen tanto o más que **Infinity Ward**. Su apuesta no puede ser más atractiva: recrear los escenarios más candentes de la Guerra Fría. Estamos en 1968 y formamos parte de una unidad de élite bajo mando directo de la CIA. Como es habitual en los *COD*, el secretismo que rodea al juego es máximo, pero nos desvelaron dos niveles. El primero transcurre en una base soviética en los Urales. Después de despegar a los mandos de un avión espía *SR-71 Blackbird* y guiar los pasos de nuestros hombres la acción salta a ras de tierra, justo a tiempo de mandar al garete el sigilo para llenar de plomo a soldados y científicos rusos. Todo muy cinematográfico y espectacular (saltos base y descensos en *rappel* sin dejar de escupir tiros...), aunque bastante pacífico en comparación al siguiente nivel desvelado: *Slaughterhouse* (matadero), durante la batalla de *Hue City*, la más sangrienta de la guerra de Vietnam. Un infierno de fuego y metralla, combatiendo entre las ruinas a las fuerzas de *Charlie* con una escopeta cargada de munición incendiaria. ¡Tremendo!

ENTREVISTA CON...





MARK LAMIA
Studio Head, Treyarch

JOSH OLIN
Community Manager, Treyarch

¿En *COD: Black Ops* habrá misiones de puro espionaje o todo consistirá en liarse a tiro limpio?
Lamia & Olin: Habrá de todo. Desde infiltración hasta acción pura y dura. Os hemos querido mostrar el nivel bautizado como *Slaughterhouse* para demostrar lo intensa que llegará a ser la acción en el juego. Pero no todo consistirá en dar tiros. Hemos buscado la variedad en el desarrollo del juego.

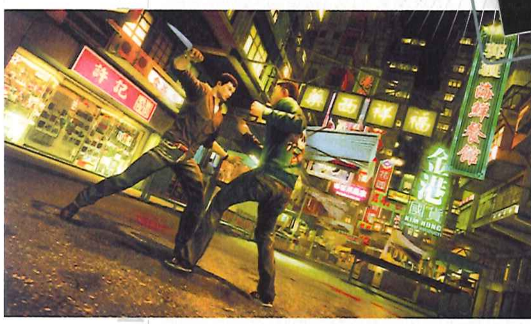
Habladnos un poco más sobre ese paseo en helicóptero que aparece en el tráiler...
Lamia & Olin: En uno de los niveles tu objetivo será tomar un helicóptero y vengarte de la gente que te lo ha hecho pasar mal, muy mal.

Esto huele a campo de prisioneros y venganza a lo Chuck Norris...
Lamia & Olin: Mmm... No podemos decir más (risas).

Uno de los elementos más memorables de *COD: World At War* eran los zombis nazis. ¿Habrá comunistas nazis? ¿Y perros en el modo multijugador?
Lamia & Olin: (risas). De momento, no podemos desvelar nada. Nos curramos cosas como aquella porque sabemos que les encanta a gente como tú (y más risas). En el modo cooperativo podrás desbloquear cosas, pero no me hagas decir nada más...

Venga, decidnos algo más del modo Cooperativo...
Lamia & Olin: Habrá un Cooperativo para 2 jugadores a pantalla partida, y otro para 4 usuarios vía On-line. Queríamos crear un Cooperativo más divertido de lo que se suele ver en los *FPS*. Si quieres competir con otros usuarios tienes el modo Competitivo On-line. Para vivir una experiencia cinematográfica tienes el modo Campaña. Pero el Cooperativo, y queremos recalcar ésto, será totalmente diferente a todo lo demás.









True Crime

PS3

Compañía **Activision**
Programador **United Front Games**
Género **Acción hongkongesa**

A LA VENTA EN OCTUBRE 2010

Las «tollinas» y el plomo desbordan la pantalla en este homenaje al cine de acción de Hong Kong

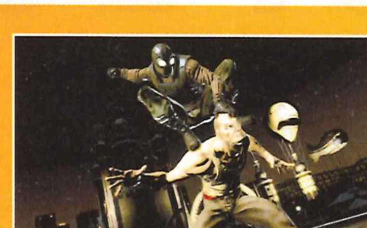
Tomando como inspiracion películas como *Infernal Affairs* (aquí conocimos el *remake* made in Scorsese, *Infiltrados*), los canadienses **United Front Games** nos proponen un exótico y movidito viaje a los bajos fondos de Hong Kong. Encarnando a un policia infiltrado, desafiaremos al sentido común (y a la gravedad terrestre) en tiroteos suicidas y peleas coreografiadas contra varios hampones a la vez utilizando los elementos del escenario en nuestro beneficio. Partir pechos con cuchillos de carnicero, romper frentes con puertas de nevera o saltar desde una moto hacia un coche en marcha (al estilo *Pursuit Force*) fueron algunas de las lindezas que pudimos ver con una versión *alpha* que apuntaba muy buenas maneras. No perderemos de vista este juego.

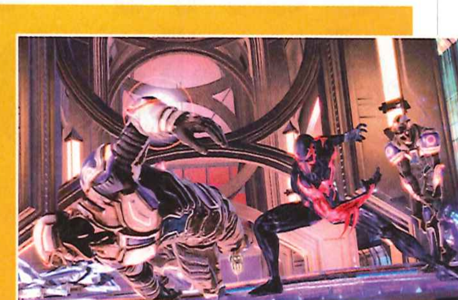


En ocasiones, te costará recordar que eres un policia, después de todo. Es lo malo de relacionarse con hampones... que se te pegan sus malas costumbres.

Spider-Man Dimensions

Cuatro visiones diferentes de Spidey, un mismo juego repleto de acción



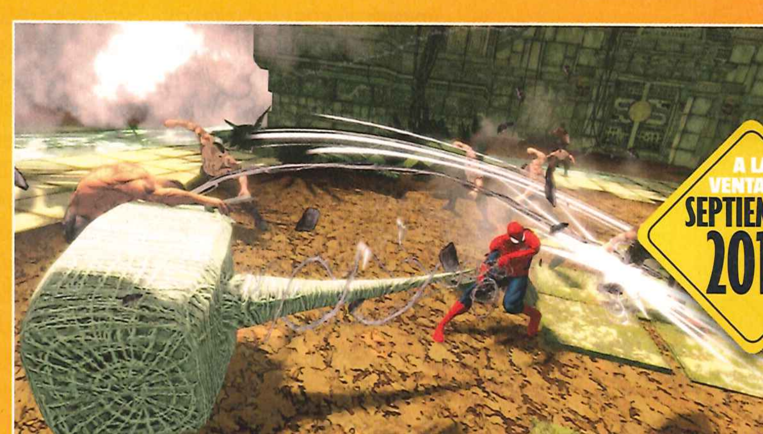


El juego recreará cuatro universos de los cómics de Spidey. Desde la américa de la Gran Depresión al Nueva York del año 2099.

PS3

Compañía **Activision**
Programador **Beenox**
Género **Acción/ Plataformas**

Beenox desveló el tercero de los universos del trepamuros adaptados en ***Spider-Man Dimensions***. Nada menos que *Spider-Man 2099*. Ya conocíamos la existencia de los niveles inspirados en *The Amazing Spider-Man* y *Spider-Man Noir*, pero habrá que esperar a la **ComiCon** para descubrir el cuarto universo (*¿Marvel Zombies?*). Tomando como referencia los cómics originales cada universo propone una estética y mecánica diferentes. *Spider-Man Noir* es infiltración en tonos sepia, en tanto que *Spider-Man 2099* transcurre en un NY dominado por coches voladores y robots con mala leche. *The Amazing Spider-man* rezuma encanto retro, gráficos *cel shading* y recupera a Kraven el Cazador. Nada menos.



A LA VENTA EN SEPTIEMBRE 2010

Guitar Hero
Warriors Of Rock

Neversoft revela 30 canciones del track-list y un nuevo modelo de guitarra

PS3

Compañía
Activision
Programador
Neversoft
Género
Musical

En el pasado número os desvelamos, en exclusiva, cómo ***Warriors Of Rock*** recuperará el espíritu rockero de los primeros *GH*. Las primicias continuaron en Londres, en forma de una nueva guitarra (con cuerpo intercambiable), una tremebunda canción final compuesta para la ocasión por Dave «*Megadeth*» Mustaine y un *track-list* que pone los pelos de punta. Entre las joyitas que pudimos vislumbrar: KISS (*Love Gun*), Metallica & Ozzy Osbourne (*Paranoid*), Queen (*Bohemian Rhapsody*) o Slipknot (*Psychosocial*). Más de 90 temazos y un modo *Quest* apadrinado por Gene Simmons. ¿Queremos más?

A LA VENTA EN SEPTIEMBRE 2010



DJ Hero 2

PS3

No dejes que la fiesta decaiga... pon la mano en el plato y a pinchar.

Compañía
Activision
Programador
FreeStyle Games
Género
Musical

Incluso antes del lanzamiento del primer *DJ Hero*, **FreeStyleGames** ya estaba encargando a los mejores pinchadiscos del planeta el *track-list* de esta secuela, que se centrará en potenciar los duelos entre dos jugadores (con 5 modos competitivos diferentes), al tiempo que hace suyo el *Party Play* de *Guitar Hero 5*. Además podrás reclutar a un amigo para que agarre el micro y os acompañe en una sesión que no olvidarán tus vecinos. El nuevo modo *Empire* recrea la dura ascensión hacia la gloria de los *DJ*, empezando desde lo más bajo mientras facturas remezclas exclusivas de *Lady Gaga*, *Kanye West* o *Chemical Brothers*.

A LA VENTA EN OCTUBRE 2010



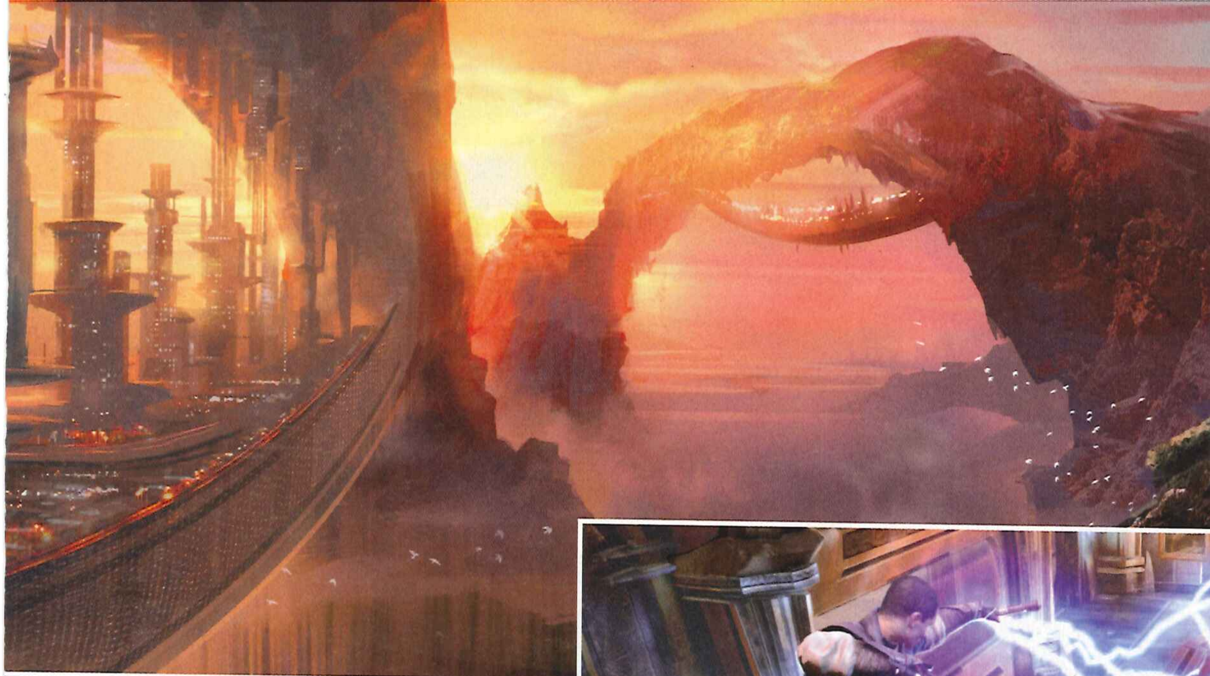
Reportaje



¡¡REPORTAJE EXCLUSIVO!!

STAR WARS
PS3
EL PODER DE LA FUERZA II

LucasArts nos explica, en primicia, las razones para resucitar a Starkiller



Por Nemesis



En esta secuela Starkiller hará gala de nuevos poderes extraídos de La Fuerza y multiplicará la potencia de los que ya tenía. ¿Queréis rayos? Tomad electricidad como para fundir Las Vegas...

Tras aparecer brevemente en el Episodio III, el planeta Cato Neimoidia será uno de los escenarios de El Poder De La Fuerza II. Tiene unas vistas fantásticas, pero pasear al perro sería una dura tarea.



Nada más fugarse de la planta de clonación de Kamino, Starkiller descargará toda su ira en los pobres Stormtrooper. Éste eligió un mal día para estrenarse en el trabajo.





LucasArts ha diseñado nuevas clases de vehículos y mechas para esta entrega.

Pocos contaban con volver a ver a *Starkiller* en acción, tras ser testigos de cómo acaba el personaje en los dos finales de *SW: El Poder De La Fuerza*. En el final «bueno» muere a manos del Emperador para salvar a Kota, Bail Organa y Juno, sembrando con ello la semilla de la Alianza Rebelde. En el final «malo» se convierte en el nuevo sirviente del Emperador tras ser tuneado al estilo Darth Vader. Pero los siete millones de juegos vendidos de *SW: El Poder De La Fuerza* son demasiado tentadores como para dejar morir a su protagonista, así que en en **LucasArts** han decidido continuar la trama del final «bueno» (el universo alternativo del final «malo» ya fué explotado en el contenido descargable de la primera parte). ¿Cómo han justificado su regreso al mundo de los vivos? Tuvimos que viajar hasta la sede de **LucasArts** en San Francisco para descubrirlo...

Allí nos reunimos con Haden Blackman, director y guionista de *SW: El Poder De La Fuerza* y máximo responsable de esta secuela, que no sólo solventó nuestras dudas, sino que además nos mostró en primicia parte de los niveles del nuevo juego (todo un lujo, teniendo en cuenta el enfermizo celo con el que **LucasArts** protege sus proyectos) y aclaró cómo continúa la odisea de *Starkiller*.

¿UN CLON SIN PASADO... O UNA TRAMPA DEL IMPERIO?

La trama de ***SW: El Poder De La Fuerza II*** transcurre un año y medio antes de los acontecimientos narrados en el *Episodio IV: Una Nueva Esperanza*. *Darth Vader* aterriza en *Kamino*, el planeta de los clonadores. Allí se encuentra a *Starkiller*, encadenado y con la memoria repleta de lagunas. El *Lord sith* le informa de que no es más que un clon fallido, uno de los muchos que están desarrollando en la misma factoria que vió nacer a los clones de *Jango Fett*. Las prisas del Imperio han motivado la producción de muchas «*unidades defectuosas con brotes de locura*» y *Vader* le confirma a su »

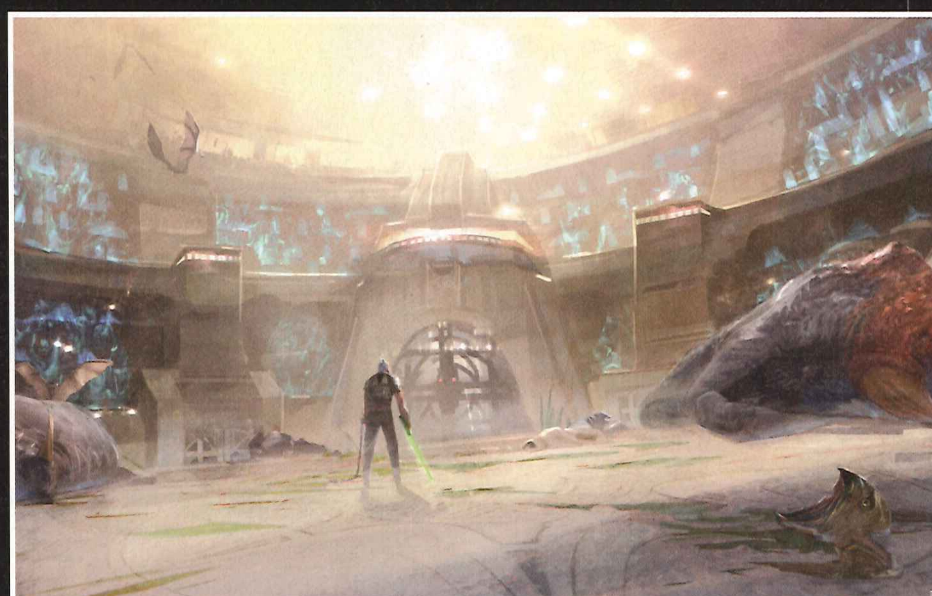
Esta secuela hará gala de las últimas versiones de los motores Havoc, Euphoria y DMM (Digital Molecular Matter). Todo sea con tal de freír stormtroopers.



El detalle gráfico de El Poder de la Fuerza alcanzará tal punto que veremos cómo la lluvia de Kamino chisporrotea al contactar con nuestros dos sables láser. Nosotros ya pudimos comprobarlo con la versión Alpha que vimos en San Francisco.



Tras varios días de combate ininterrumpido, Kota recibirá la ayuda de Starkiller instantes antes de que, tras esa puerta, aparezca el colosal Orlock. Cuando le veáis, ensuciaréis los pantalones.





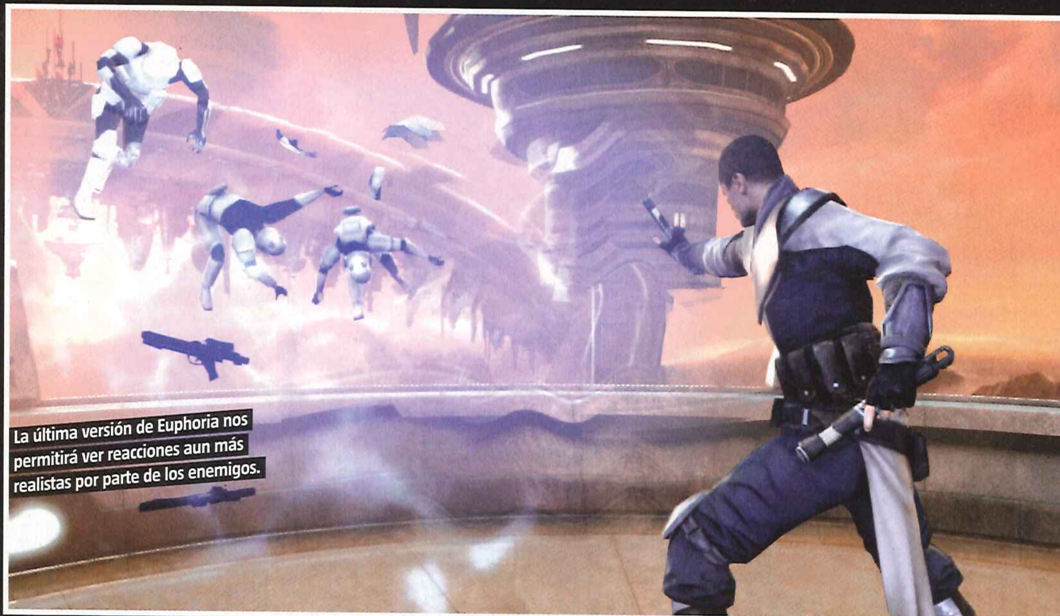
Dos simples AT-ST no podrán hacer nada frente a un Starkiller bastante cabreadito.

En esta secuela se potenciará el uso de La Fuerza

antiguo aprendiz de que él es una de ellas. Llevado por la ira, *Starkiller* escapa del complejo y empieza la búsqueda del General *Rahm Kota*, dando con él en el Coliseo del planeta *Cato Neimoidia*. Tras combatir durante varios días ininterrumpidamente el caballero *jedi* presenta claros signos de agotamiento. *Starkiller* aparece justo cuando va a entrar en la arena el *Orlock*, una criatura mastodóntica que duplica varias veces en tamaño a los temidos *Rancor*. «*Será el bicho más gigantesco que hemos creado hasta la fecha en **LucasArts***» nos aseguró Blackman mientras se apoyaba en bocetos, vídeos y una versión *Alpha* del juego. Kota intenta convencer a *Starkiller* que la idea del clon fallido no es más que otra de las artimañas del Emperador, mientras ambos intentan localizar a *Juno Eclipse*, la antigua piloto de la *Rogue Shadow*, ahora integrada en la flota Rebelde. Sobre esta trama, veremos combates espaciales, apasionantes duelos contra jefes finales («*habrá menos que en la primera entrega, pero mucho más desafiantes e intensos*» comenta Blackman) y sobre todo, veremos cómo ha mejorado *Starkiller* su conocimiento de La Fuerza.

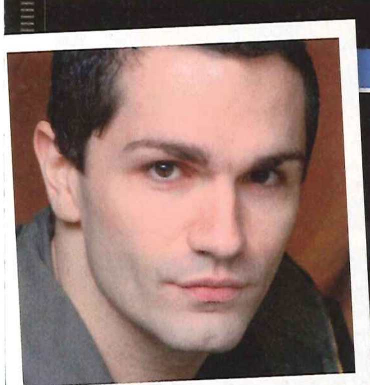
DOS SÁBLES LÁSER... Y MUCHAS GANAS DE VENGANZA

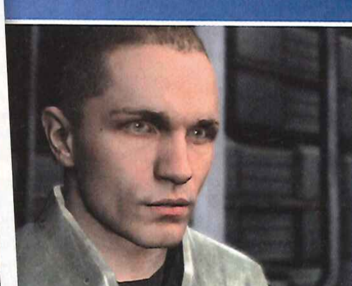
«*Hemos querido corresponder al feedback de los usuarios, y para ello no sólo hemos potenciado el uso de La Fuerza, sino que hemos introducido nuevas habilidades en Starkiller*». Para empezar, nuestro héroe utilizará dos sables láser y hará uso del Truco Mental *Jedi* para confundir a sus enemigos: podremos convencer a un *stomtrooper* para que dé el paso fatal al borde de un precipicio o se dedique a atacar a sus propios camaradas. La Furia de la Fuerza te permitirá potenciar tus poderes durante unos instantes, mientras que las habilidades mostradas en el primer juego han aumentado en intensidad y capacidad destructiva. **LucasArts** ha vuelto a recurrir a los motores *Euphoria*, *DMM* (*Digital Molecular Mat-*

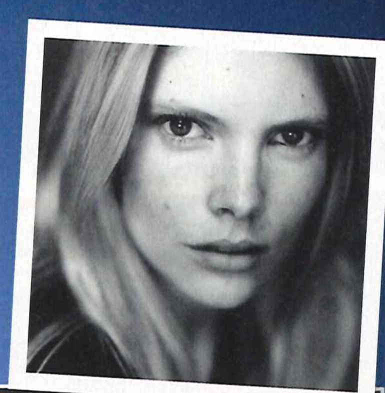


La última versión de Euphoria nos permitirá ver reacciones aun más realistas por parte de los enemigos.











DOS HÉROES DE CARNE Y HUESO

LucasArts ha vuelto a contar con los actores Sam Witwer (La Niebla, Gamer) y Nathalie Cox (Furia de Titanes, Jumper) para poner rostro y voz a Starkiller y Juno Eclipse, respectivamente.

ENTREVISTA CON...



HADEN BLACKMAN

Productor Ejecutivo de LucasArts

¿Cómo vino la idea de convertir a Starkiller en un clon?
Cuando desarrollamos el primer juego, la trama era lo más importante. Buscábamos un gran final sin considerar la posibilidad de una secuela. Pero cuando dieron luz verde a la continuación, nos preguntamos cómo devolver a la vida a *Starkiller*. Incluso llegamos a barajar un nuevo protagonista. Pero el universo *Star Wars* cuenta con una herramienta muy buena: los clones. Además, queríamos jugar con la idea de que el jugador no sepa, a ciencia cierta, si *Starkiller* es un clon o no.

¿Por qué se ha eliminado la opción de explotar el lado *sith* del personaje?
Podrás customizar los poderes de Starkiller a tu antojo, desde los mortíferos rayos de los *Sith* a la habilidad de los *Jedi* para empujar objetos y enemigos utilizando La Fuerza (...). Queríamos que *Starkiller* fuera más acrobático, que los combates con sable láser fueran mucho más espectaculares.

Háblanos del Truco Mental *Jedi*.
Será tuyo desde el principio. Harás que un *stormtrooper* se suicide e incluso que se convierta en una bomba andante. Cuando vaya a lanzarte una granada, podrás hacer que la conserve en las manos y acabe estallando junto a sus camaradas.

¿Se notarán las mejoras gráficas respecto a la primera entrega?
Podría decirse que hemos desarrollado una versión 2.0 del entorno gráfico. Habrá más enemigos en pantalla (con mayor variedad de tamaños y una IA mejorada), mejor modelado de personajes e incluso se han acelerado las cargas. Por no hablar de las últimas versiones de *Euphoria*, *Havoc* y *DMM*.

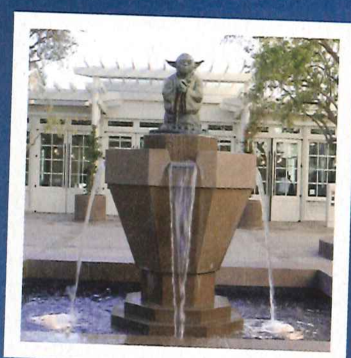
Reportaje



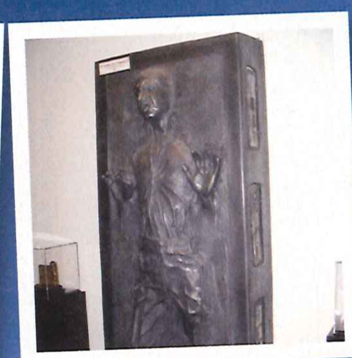
LucasArts ha estilizado aun más los movimientos de Starkiller. Los stormtrooper miran embelesados, segundos antes de caer loncheados sobre el suelo.

UN DÍA EN LETTERMAN DIGITAL ARTS CENTER (LDAC PARA LOS AMIGOS).

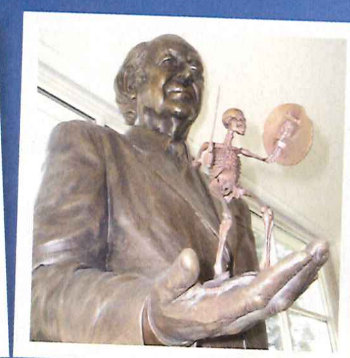
Quizás no tenga el encanto del Rancho Skywalker pero el LDAC encierra auténticos tesoros para cinéfilos, fans de Star Wars y otros coyotes



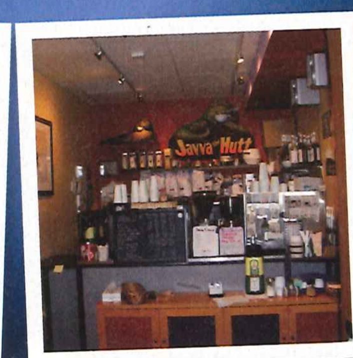
La fuente de Yoda da la bienvenida a unas instalaciones de 79.000 m² que dan trabajo a 1.500 empleados (es la sede de IL&M, y LucasArts, entre otras divisiones).



Han Solo congelado en carbonita es sólo uno de los múltiples iconos del cine fantástico que puedes encontrar decorando los incontables pasillos de Industrial Light & Magic.



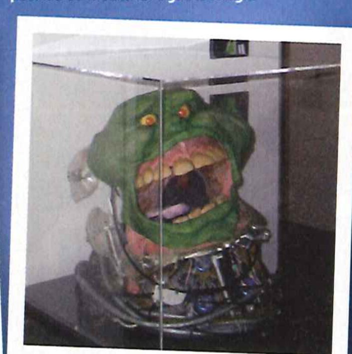
El amor de George Lucas y el resto del equipo de IL&M por Ray Harryhausen es palpable no sólo por los múltiples carteles firmados por el Maestro, sino por su estatua de bronce.



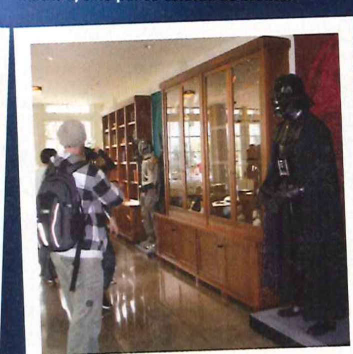
En Lucas no se rompieron la crisma a la hora de bautizar el puesto de café de la compañía. En «Javva» the Hutt podrás encontrar cafés de todas clases... Bib Fortuna lo prefiere descafeinado.



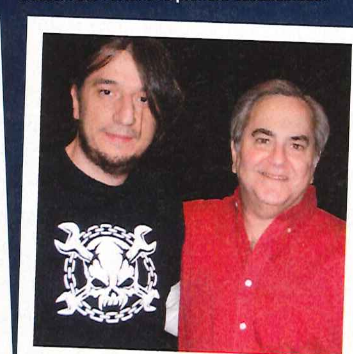
Otra alegría para este canoso redactor: toparse con los restos del apisonado Juez Doom (¿Quién Engañó a Roger Rabbit?), empapelando uno de los pasillos. Qué cosa mas bonita, madre.



Pudimos admirar a Moquete/Slimer, por dentro y por fuera, a los Hermanos Scolari y el retrato de Viggo (Cazafantasmas II). La vitrina era para detener nuestros apasionados besos.



La recepción esta flanqueada por los trajes de Darth Vader, Boba Fett y demás parafernalia galáctica. Los de seguridad no nos quitaron ojo por si birlábamos algo. Hicieron bien.



Una sorpresa inesperada: Stephen J. Sansweet, autor de 14 libros sobre SW y el mayor coleccionista mundial de la saga, nos habló sobre el próximo SW Celebration.

ter) y *Havok* (en sus últimas versiones) para imprimir el mayor realismo posible a las reacciones de los enemigos, así como la destrucción de los escenarios. Pudimos comprobarlo, tanto en San Francisco como en un viaje más reciente a Londres, con una versión *Alpha* aun más pulida. La vertiginosa huida de *Kamino* desplegaba momentos impresionantes: una interminable caída libre esquivando enemigos y trozos de escenario, o la destrucción, mediante La Fuerza, del pilar que sustentaba a un escuadrón Imperial. Blackman nos desveló que *Starkiller* viajará hasta *Dagobah* y llegará a entrar en la misma cueva en la que *Luke* se enfrentaría más tarde a su Lado Oscuro. ¿Llegará a encontrarse con *Yoda*? Desde **LucasArts** no nos quisieron responder, pero no hacía falta. Estamos seguros de que nos cruzaremos con *Yoda* y otros personajes de la saga. De momento, y hasta que el juego llegue a las tiendas el próximo 29 de Octubre, nos conformamos con lo visto en San Francisco y Londres. Tiempo habrá de comprobar si la ausencia de multijugador es cierta y si todo el esfuerzo y las promesas se traducen en un juego a la altura de su predecesor.


7
www.pegi.info
PlayStation Network
SONY
POWER
HOLD
TUS CRIATURAS. TU CAZA. TUS BATALLAS.
LLEGAN A TU EJÉRCITO NUEVOS INVIZIMALS.
Ya está aquí una nueva edición de Invizimals con dos criaturas exclusivas de regalo que se suman a tu ejército. Sus nombres, Flamigerodon y Nessie. Usa la cámara de tu PSP para capturar a otros monstruos invisibles que habitan tu casa, y que no son percibidos por el ojo humano. Atrapa todos los que puedas para crear un ejército invencible. Enfréntate en batallas online*, y que gane el mejor. La caza continúa con Invizimals, sólo en tu PSP.
TODO EL MUNDO EN TUS MANOS
www.invizimals.com
INCLUYE CÁMARA
invizimals
PlayStation Portable
SONY
make.believe



EXCLUSIVA MUNDIAL

INFAMOUS 2

Todos sopechábamos que las aventuras de Cole no podían quedarse sin una continuación. Y es que una de las aventuras exclusivas para PlayStation 3 más aclamadas por crítica y público durante el pasado año pedía a gritos una secuela como la que están preparando en Sucker Punch.

PS3

Seattle, Washington, Estados Unidos de América. Los máximos responsables de **Sucker Punch**, desarrolladora de videojuegos afincada en estos lares, están preparados para mostrar a un reducido grupo de medios de toda Europa su nueva creación, que no podía ser otra que la secuela de su exitoso *inFamous*. Hace un año más o menos ya estuvimos en este mismo lugar, pero en aquella ocasión el juego estaba a punto de salir a la venta. No ocurre lo mismo ahora, pues uno de los primeros detalles que conocemos de la secuela es que no verá la luz hasta el año que viene. Por lo tanto, lo que se nos mostrará será una versión en una fase muy temprana de desarrollo.

CAMBIO DE TERCIO

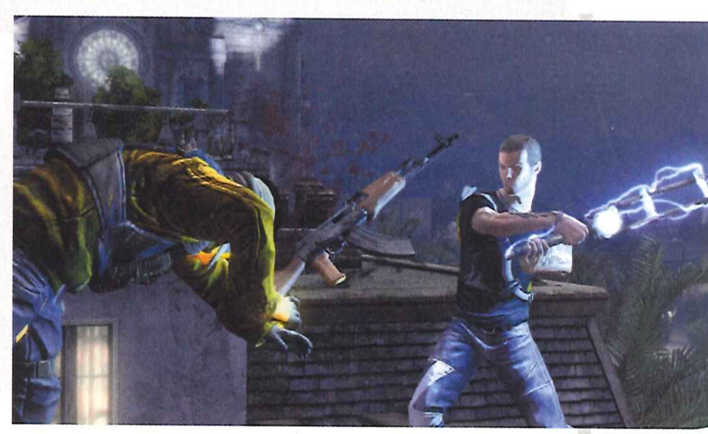
El primer material gráfico que pudimos contemplar fue una serie de bocetos de los personajes, entre ellos el del protagonista, *Cole*. Aunque lo cierto es que no era sencillo reconocerle pues su aspecto físico ha sufrido un gran cambio. Además de haber rejuvenecido algunos añitos, ahora tiene pelo y luce anatomía gracias a que se ha desprendido de la ropa de invierno que llevaba en su primera aventura. Los desarrolladores justificaban esta medida aludiendo a algunas sagas cinematográficas, como la de *Superman*, en las que el personaje central es encarnado por varios actores a lo largo de su andadura sin que esto suponga ningún elemento negativo o desconcertante. Además, el actor que le presta la voz a *Cole* también







Los poderes de Cole han aumentado, pero también lo han hecho los peligros a los que se enfrenta, como este helicóptero homicida.



Aquí tenéis la primera imagen de la nueva mejor amiga de Cole, su arma de cabecera. Un bastón metálico electrificado por él mismo.

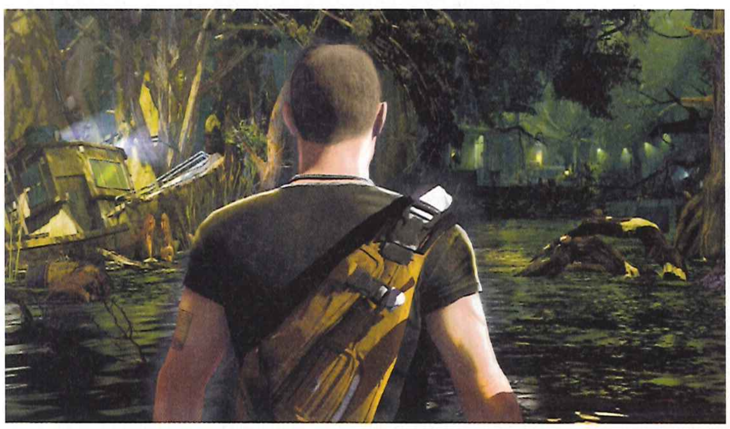
ha sido sustituido. La razón no es la propia voz, sino que para esta secuela los programadores han optado por la técnica de captura de movimientos a la hora de crear las animaciones de los personajes y por lo tanto necesitaban un nuevo tipo de actor, que estuviera a la altura en la parte física y no sólo en la interpretativa. Una vez aclarados estos puntos, pasemos a la historia. Sin querer destripar el final del primer juego para los que aún no lo hayáis completado, parece que *Cole* tuvo un enfrentamiento para el que no estaba preparado. Por ello abandonó la ciudad de *Empire City* y fue bajando por el Este de los Estados Unidos hasta llegar a *New Marais*, que es donde se desarrollará este ***inFamous 2***. El enemigo que amenaza con acabar con él y con todo lo que se cruza en su camino le sigue de cerca y en este momento da comienzo la acción del juego, con un *Cole* más poderoso, consciente de su responsabilidad como súper-héroe, pero también más amenazado que nunca, y no sólo por el ser que le persigue, sino también por los ciudadanos que le ven como un portador de malos presagios. Si conoces un poco la geografía de los Estados Unidos, y teniendo en cuenta el nombre de la ciudad, ya habrás deducido que la ambientación está extraída de poblaciones sureñas como Nueva Orleans, en completa oposición al tono «neoyorquino» que presentaba *Empire City*, donde transcurría el *inFamous* »

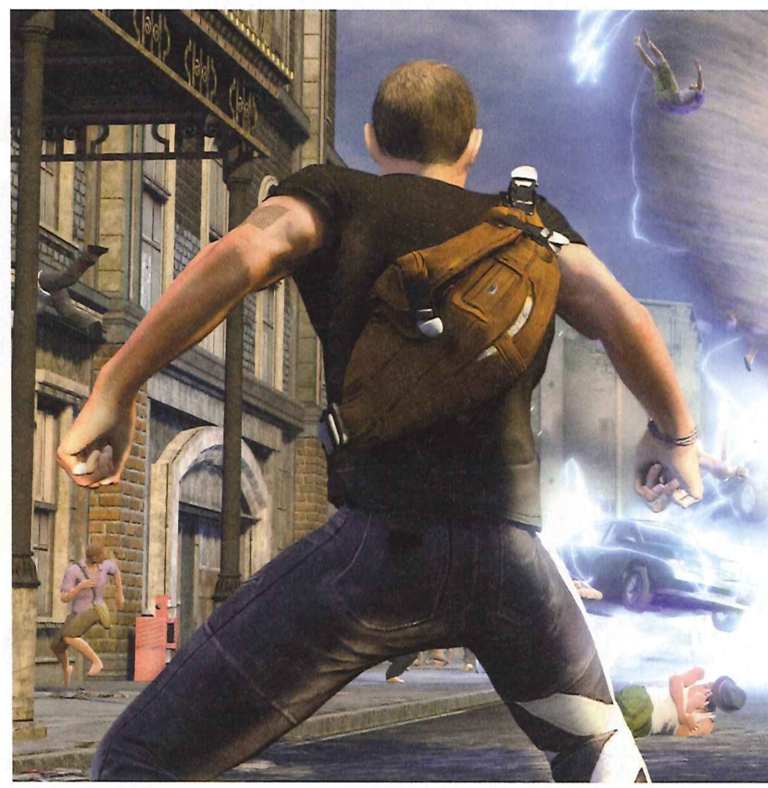
La esperada secuela llegará el próximo año



» La incorporación de la captura de movimientos al juego permitirá disfrutar de unas animaciones mucho más realistas para Cole.

» El uso de la luz para ambientar los diferentes entornos se torna fundamental en un juego con tanta atmósfera.





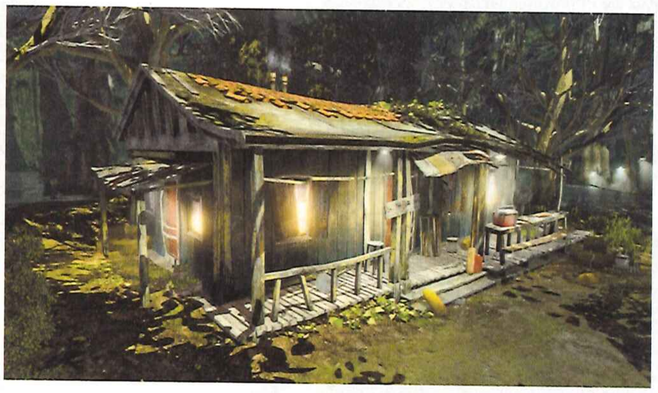


» La catedral, magnífico icono representativo de la nueva arquitectura que lucirá el juego. ¿Quién necesita los rascacielos teniendo esto?

El sistema de karma regresará al juego

» original. Los rascacielos han dejado paso a una arquitectura mucho más clásica, que muestra su pasado colonial, con edificios como una catedral, sus famosos cementerios, etc. Todo muy europeo y como bien sabemos los que habitamos este continente, alejado del aspecto cuadriculado y uniforme de las grandes ciudades norteamericanas. Además, esto también se notará en el atuendo de los habitantes, mucho más ligero y con más carne al descubierto. Sudor, mucho sudor... Una vez metidos en faena, y con una pequeña demostración jugable (por los programadores) comprobamos que *Cole* ha ganado algunas habilidades nuevas: gracias a sus poderes eléctricos puede deslizarse por los salientes a gran velocidad, como si fuera colgado de una tirolina. También cuenta con un nuevo súper ataque (que suponemos no estará disponible desde el principio del juego, aunque como hemos dicho *Cole* comienza esta secuela con un grado de poder bastante respetable) en forma de torbellino que barre, literalmente, todo lo que se encuentra a su paso. Pero sin duda la novedad más importante en lo que respecta a sus ataques es la presencia de una especie de bastón eléctrico de grandes dimensiones con el que realizará los ataques cuerpo a cuerpo y todo tipo de *combos*. Otros elementos de la aventura, como el *parkour* que *Cole* realiza por toda la ciudad o el desarrollo de alguna misión también fueron mostrados y parece que la cosa aún no había cambiado mucho. Lo mismo ocurrirá con el sistema de *karma* que permitirá realizar buenas o malas acciones, aunque de una forma distinta.



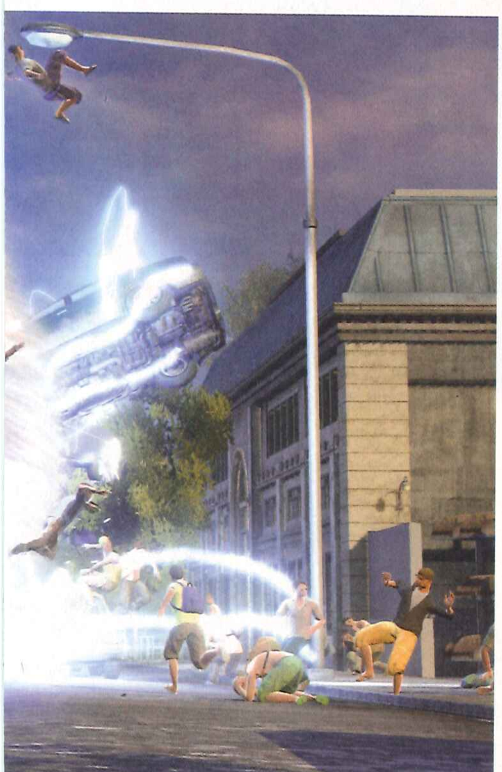


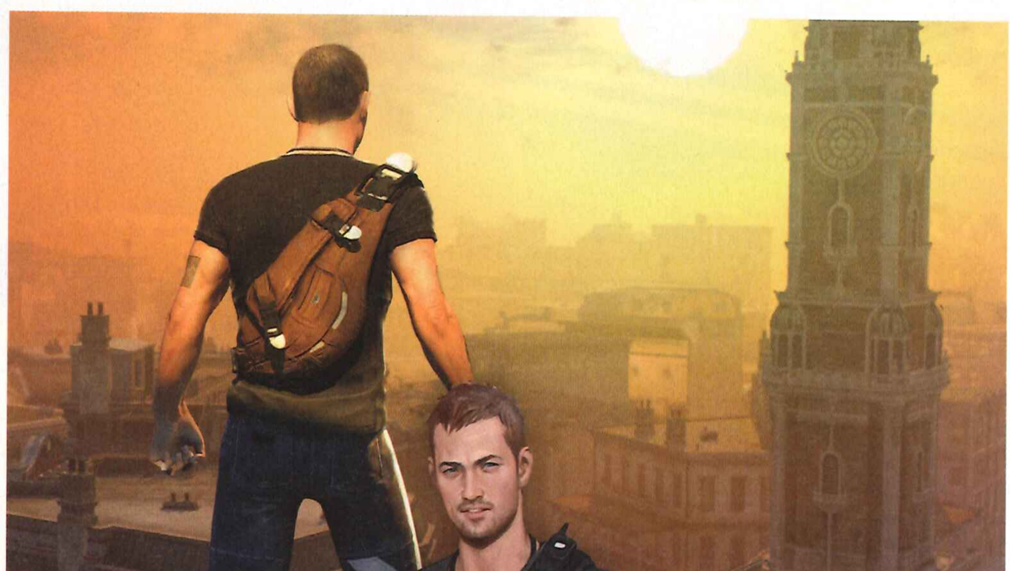
Una de las secciones en las que se dividió la presentación nos permitió ver los avances de Cole a través de uno de los nuevos escenarios: las ciénagas que rodean la ciudad.

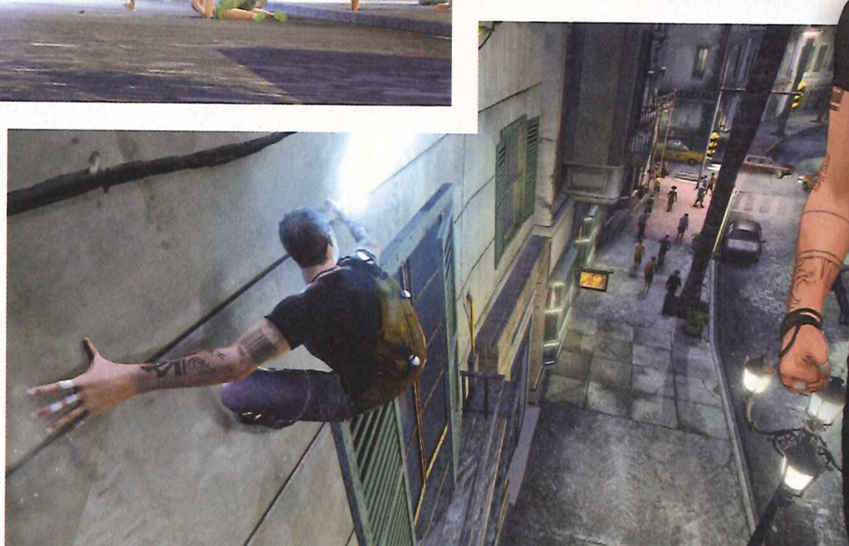
La nueva ambientación «sureña» del juego presentará escenarios mucho más bellos



En esta imagen puedes contemplar el espectacular aspecto de uno de los nuevos y más poderosos ataques eléctricos de Cole: un torbellino que lo arrasa todo.









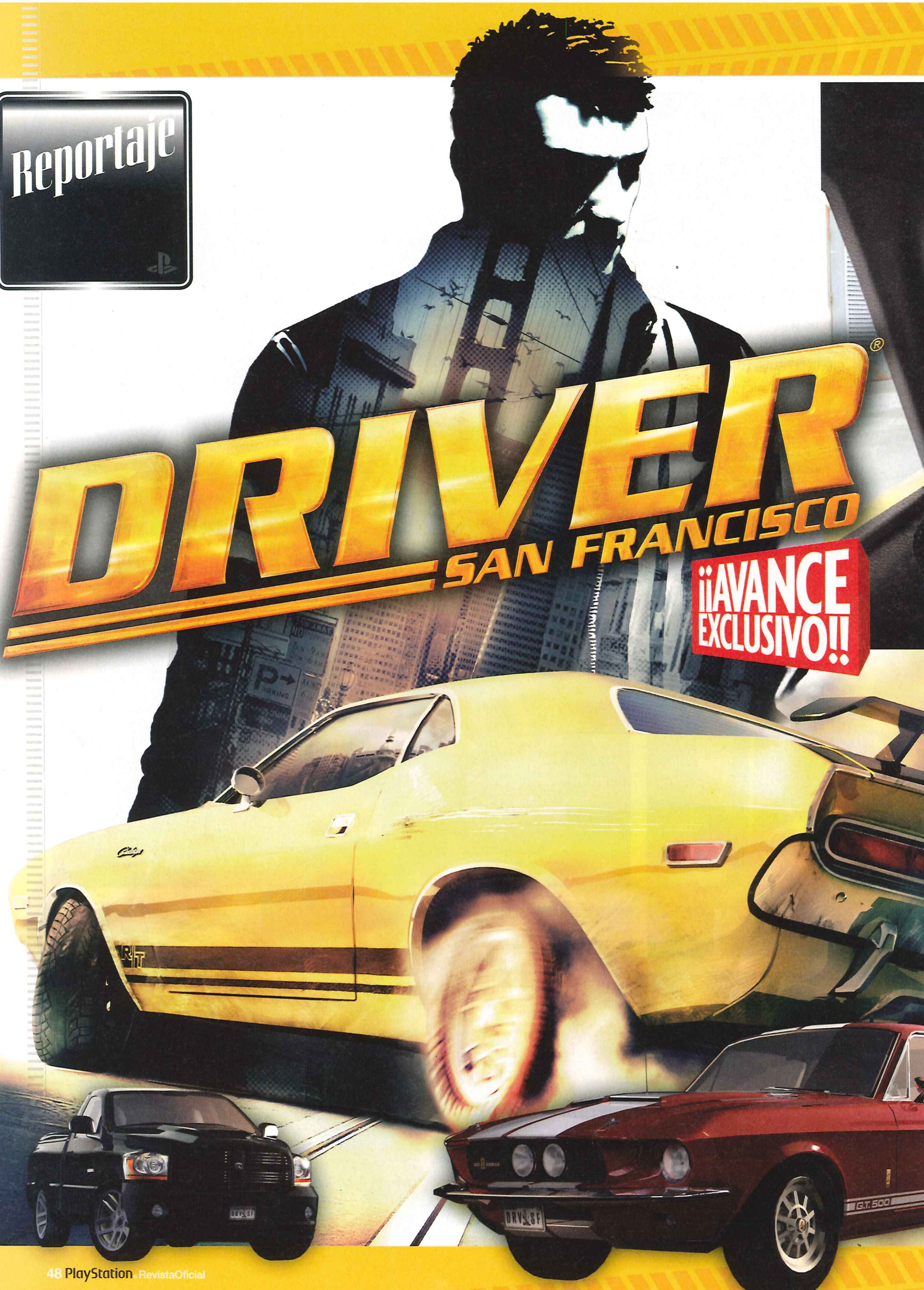
EL NUEVO COLE

Más joven, más guapo, con pelo, marcando musculatura... En fin, que parece que por el protagonista no pasa el tiempo, sino más bien todo lo contrario... ¿Será que la electricidad es mejor que una buena crema anti-edad?

Reportaje

DRIVER SAN FRANCISCO

¡¡AVANCE EXCLUSIVO!!

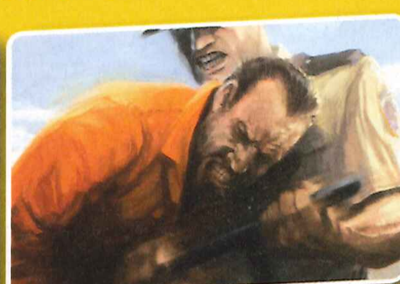


Por John Jones



Todo el juego está empapado de un estilo propio de película de persecuciones automovilísticas de los años setenta.











Reconozcamos que cuando fuimos convocados para conocer en exclusiva el nuevo Driver en las oficinas de Reflections en Newcastle, nos invadió cierto temor: ¿sería esta nueva entrega otro clon de GTA o volvería a los orígenes de la saga?

PS3

Habiendo visto el juego en una etapa aún temprana, al menos en apariencia, la respuesta a nuestro dilema no podría ser más satisfactoria. **Reflections** parece empeñada en devolver la saga *Driver* a sus días de gloria, y para ello no tiene ninguna intención de entrar en tontas competiciones con los reyes del cotarro en lo que a simulador de actividad criminal se refiere (**Rockstar** y sus *GTA*, claro), sino que ha decidido dar un brusco volantazo y volver a colocarse en la línea de salida.

Dicho de otro modo: *Driver* fue, en su día, el mejor juego de conducción *arcade* para su plataforma (en 1998, para **PSone**), y ha decidido reclamar el trono. Su punto de partida no puede ser más elemental: nada de fases a pie, nada de misiones de relleno. Ambientado después de los sucesos de *Driver 3* en la ciudad de San Francisco, este nuevo *Driver* pondrá al jugador al volante de 120 vehículos licenciados, y en todas las misiones que se le presenten sólo tendrá que conducir, conducir y conducir.

NUEVAS FORMAS DE DESPLAZARSE POR LA CIUDAD

¿Y cómo ha conseguido **Reflections** que *Tanner* cambie de vehículo a voluntad sin necesidad de sacarlo de los coches? Parece que este ***Driver San Francisco*** arrancará con una persecución que acaba con *Tanner* en un estado similar al que tenía en la conclusión de *Driver 3*: en coma. Sin darse cuenta de que está convaleciente *Tanner* cree que ha desarrollado algo llamado *Shift*, que consiste en salir de cualquier coche, alcanzar una perspectiva aérea de la ciudad, moverse por el mapeado a voluntad e introducirse en el cuerpo de cualquier conductor de la ciudad de forma instantánea. Cualquiera. Cada conductor tendrá sus misiones que cumplir, y así, si *Tanner* se introduce en un coche patrulla, podrá realizar las misiones de su conductor. »

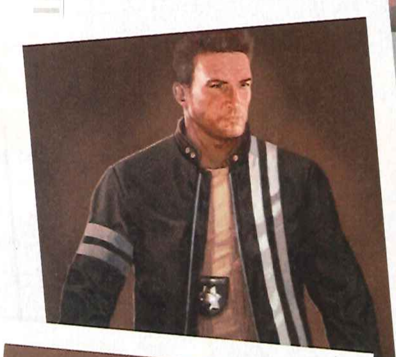
CAZADORAS CHULAS Y VIEJOS CONOCIDOS

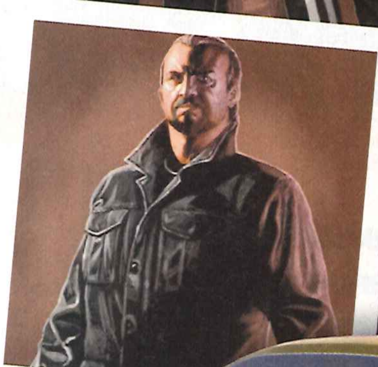
Una de las sorpresas más agradables de Driver San Francisco es la posibilidad de reencontrarnos con los personajes de las primeras entregas. Por supuesto, John Tanner, el policía infiltrado como conductor de los bajos fondos. Y cómo no, Jericho, archienemigo de Tanner que debutó en Driver 2.

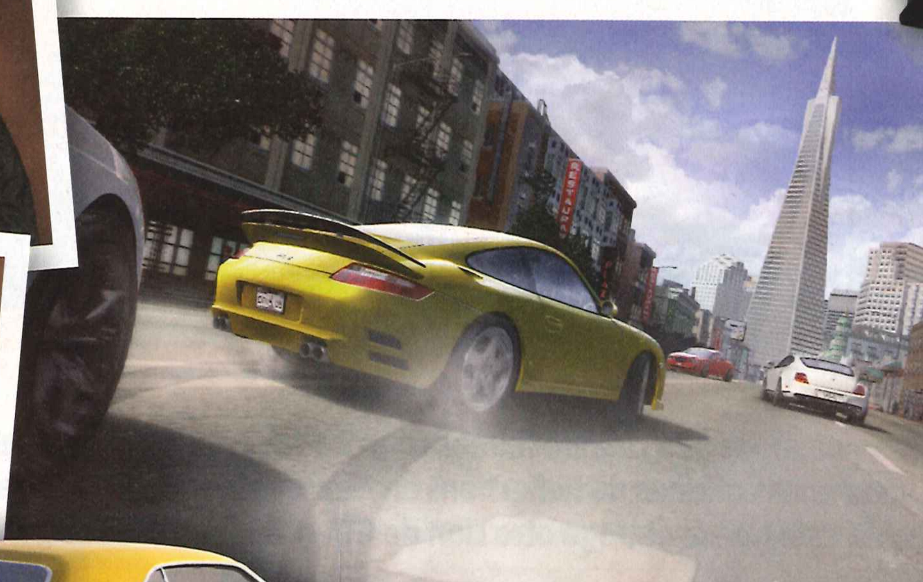


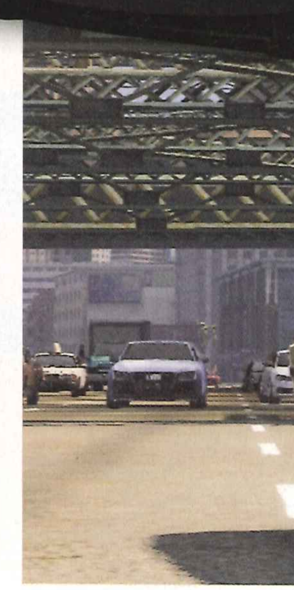
La cifra: Driver San Francisco tiene 208 millas de tráfico rodado inspiradas en zonas reales de la ciudad. Más grande que Liberty City.

El sistema de conducción intentará retomar el clásico manejo de los coches en Driver, ese que siempre ha transmitido cierto «peso» a los vehículos y que intenta replicar ciertas cuestiones como los derrapes, los efectos de la suspensión y un relativo realismo.



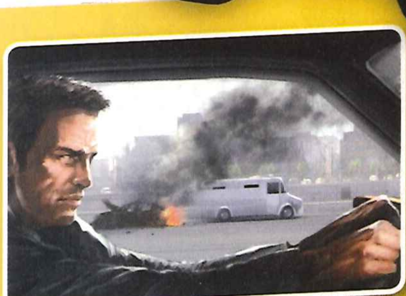






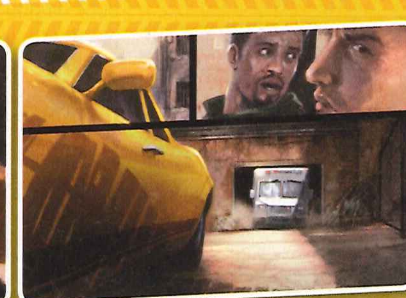


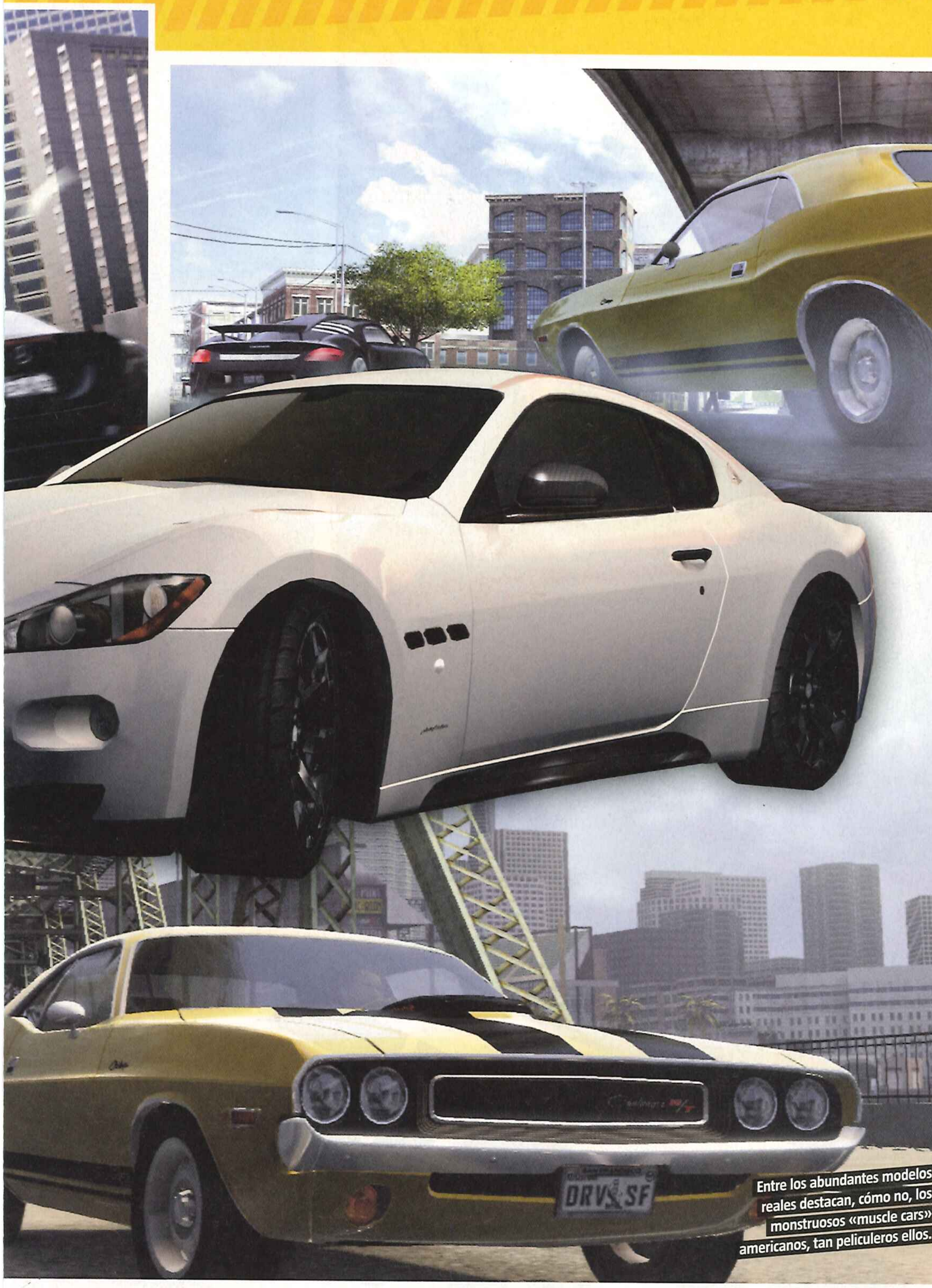
Nuestro garaje podrá tener hasta 120 coches licenciados





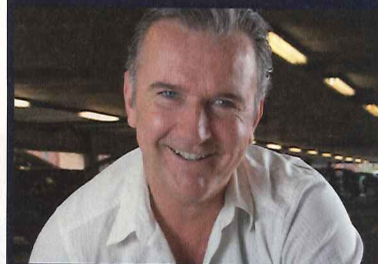






Entre los abundantes modelos reales destacan, cómo no, los monstruosos «muscle cars» americanos, tan peliculeros ellos.

ENTREVISTA CON...



MARTIN EDMONDSON

Fundador de Reflections Interactive

Tenemos la impresión de que habéis intentado volver a los orígenes de la saga...
Ha sido nuestra intención desde el principio, reorientarlo todo a la conducción para recuperar la confianza de los jugadores. Pero no sólo hemos querido volver a un juego en el que el centro de todo fuera la conducción sino volver a esa atmósfera y estilo propio de las películas de persecuciones de los años setenta. También hemos intentado replicar la sensación de las primeras entregas de estar conduciendo coches sucios, grandes y veloces.

La gran novedad del juego es el llamado modo *Shift*. ¿Hasta qué punto las misiones del juego están condicionadas por esta innovadora característica?
Todo el juego está pensado a partir del modo *Shift*. Por supuesto, no todas las misiones están diseñadas con esa característica en mente, pero el juego, desde el principio, tenía esta característica y eso ha condicionado su argumento y su jugabilidad.

Entonces, ¿podría decirse que el *Shift Mode* es vuestra manera de hacer un juego estilo *sandbox* sin necesidad de seguir sus reglas?
Bueno, no exactamente. La estructura de las misiones es distinta a la de un *sandbox* convencional, aquí se puede saltar de una misión a otra gracias al modo *Shift*, dando lugar a un mundo más vivo y frenético que en la mayoría de los *sandbox*.

¿Por qué San Francisco?
Es una elección que teníamos clara desde el principio. No sólo es una inspiración cinematográfica gracias a películas como *Bullit* o *Harry el Sucio*, sino que es variada, con carreteras grandes y pequeñas, colinas, curvas, campo, asfalto, puertos...

A nivel argumental el *Shift* propicia la posibilidad de que la historia avance sin que *Tanner* necesite andar por la ciudad, pero hay más: el modo *Shift* permite dotar de cierta estrategia a la acción y que ésta sea mucho más trepidante. Así vimos cómo, en una persecución que estaba dejando el *Chevrolet Camaro* de *Tanner* para el arrastre, *Martin Edmondson* (miembro fundador de **Reflections** que ha vuelto a la compañía para reconducir la serie hacia sus orígenes) salía del coche usando el *Shift* y, sin que la misión se interrumpiera, entraba en otro, más rápido y resistente que el anterior. Sin duda, un sistema que será muy discutido y que se distancia del realismo, pero que reorienta *Driver* hacia los elementos que tiene que poseer un buen juego de conducción: velocidad, acción trepidante y las mayores facilidades posibles para que la acción no se detenga. Por supuesto, este modo *Shift* no será infinito: la buena conducción (entendiendo «buena» como arriesgada y espectacular) dará a *Tanner* más segundos de *Shift* al estilo de la barra de *Nitro* en juegos como la serie *Burnout*.

En nuestro primer vistazo a ***Driver San Francisco*** tuvimos ocasión de tantear el multijugador, que por primera vez tendrá capital importancia en la serie. Habrá 9 modos, tanto locales en pantalla partida como On-line, con pruebas para hasta 6 jugadores. Nosotros probamos uno llamado *Trailblazer* que consistía en perseguir a un coche-señuelo para acumular más puntos que los rivales. Pudimos comprobar así que el *Shift* está completamente integrado también en la mecánica de las pruebas multijugador. Un salto al vacío que, de momento, ya garantiza que este ***Driver San Francisco*** tiene abundantes novedades que ofrecer.

Reportaje



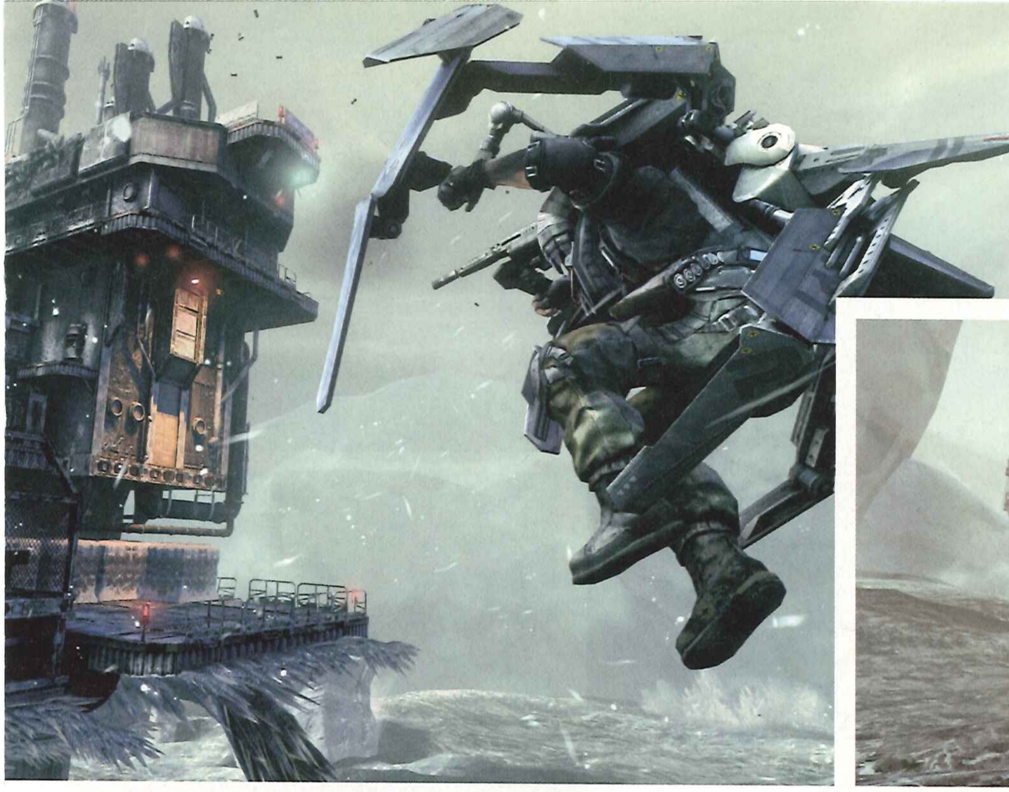


PS3

KILLZONE 3

Eres un invasor. Llegaste a Helghan como parte de un ejército aliado de la Tierra que intentaba hacerse con el control del planeta. Pero ahora las tropas terrestres están diezmadas y sólo cuentas con un puñado de hombres a tu lado. Empieza la lucha por la supervivencia en un mundo donde todo es hostil.

Por Sybil





En la demo se notaban mejoras gráficas debidas no tanto a cambios en el motor como al remozado estilo artístico. Al ser ahora los mapas más grandes es posible diseñar escenarios espectaculares.







Los Helghast son unos de los enemigos más carismáticos del mundo de los videojuegos, una imagen que se refuerza con el rediseño que tendrán en Killzone 3. Sencillamente «im-presionante».

Los escenarios serán mucho más variados que en títulos anteriores porque ahora recorrerás todo el planeta Helghast. Según Guerrilla, serán unos mapas realistas y creíbles.

El ejército *ISA* ganó la batalla, pero aún queda mucho para saber quién vencerá la guerra. El dictador *Vasari* se despidió haciendo estallar una bomba nuclear que acabó con buena parte del ejército invasor. En este punto empieza la historia de ***Killzone 3***, el juego en el que conocerás mejor a los *Helghast* y su mundo, podrás pelear desde el aire gracias a los *jetpack* y que contará con un brutal sistema de combate cuerpo a cuerpo.

El jugador podrá elegir entre diversos caminos para avanzar

Guerrilla está planteando un desarrollo muy ambicioso. Durante los primeros minutos de la presentación, la palabra que más repite el director del estudio, *Herman Hulst*, es «más»: los enemigos serán más inteligentes, darán más miedo y tendrán más tácticas. Los escenarios serán más grandes y más variados.

La principal -y profunda- novedad es la expansión de la jugabilidad en todas las direcciones. Frente a los continuos pasillo de antes, ahora, al ser mas grandes los mapas, el jugador podrá elegir entre diversos caminos para avanzar. En ***Killzone 3*** podrás utilizar mochilas voladoras (*jetpack*) que llevan armas incorporadas, con lo que aparece una jugabilidad vertical hasta ahora imposible en la serie.

SISTEMA BRUTAL CUERPO A CUERPO

Al probar la *demo* comprobamos que en el proceso de ampliación de los mapas no se ha perdido la intensidad en el combate marca de la serie. Al contrario, el enemigo sigue estando muy cerca, la cobertura sigue siendo un elemento importante y el sistema de combate cuerpo a cuerpo de ***Killzone 2*** ha evolucionado a lo que **Guerrilla** ha denominado Sistema Cuerpo a Cuerpo Brutal (*Brutal Melee System*). El estudio lo muestra primero »









El nivel que Guerrilla nos mostró era diez veces más grande que los de *Killzone 2*. En los tres primeros minutos había más vídeos que en todo el nivel inicial de dicho capítulo. Ambos factores contribuyen a hacer más espectaculares las batallas.







AMIGOS PARA SIEMPRE

Rico vuelve a ser el compañero de Sev junto con un puñado de hombres. Con las tropas ISA destruidas casi por completo, el escuadrón debe sobrevivir sin suministros y con todo un planeta en contra. Por suerte para ti, tus compañeros serán ahora más solidarios y podrán revivirte si caes en combate.

» en un vídeo en el que comprobamos que podrás golpear al enemigo en la cara, en la corva de la pierna, propinándole un rodillazo o una patada en el estómago, pisándole la cabeza en el suelo, acuchillándole, machacándole la cara con la culata de tu arma o aplastándosela contra una pared cercana... la animación que se active será contextual y dependerá de dónde estés ubicado respecto al enemigo o del lugar del nivel en el que se produzca el ataque.

La *demo* de *Frozen Shores* muestra a Sev y a Rico contando parte de la historia mientras desde un transporte aéreo disparan y destruyen algunas plataformas marítimas. Su misión es rescatar al capitán Naville. El vehículo acaba cayendo a tierra y empieza la búsqueda del capitán por el complejo militar. Sev dispara desde la ametralladora del vehículo que puede arrancar y llevar consigo durante un rato, antes de hacerse con una nueva arma, el *WASP*, que tiene dos tipos de disparos: con el primero lanza unos proyectiles de gran calibre y el segundo es un potente lanzacohetes.

Los mapas más grandes permiten reflejar mejor el mundo *Helghast* y mostrar escenarios naturales, cada uno con una jugabilidad diferente. El nivel que vimos, *Frozen Shores*, transcurría en un entorno ártico, pero *Hulst* afirmó que visitaremos los terrenos devastados por la bomba, una aterradora y extraña jungla en la que deberás evitar a las patrullas *Helghast* e incluso el espacio exterior. *«Va a ser como una montaña*

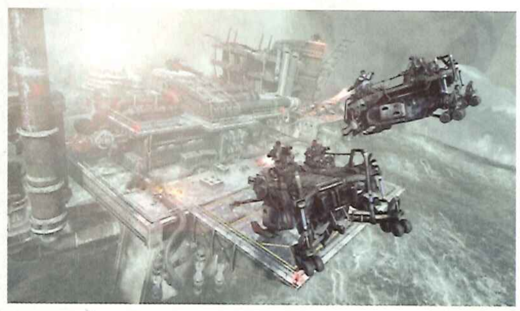
«Nunca sabrás qué te espera a continuación», dice Hulst





Cuando dispares a los Helghast que llevan jetpack debes evitar que te caigan encima al descender. Al probar la demo vimos algunas muertes desternillantes. «A la gente le gusta», explican desde Guerrilla.

Con un aspecto intimidante y muy útil, el jetpack (o jump pack, que de ambas formas lo llaman en Guerrilla) sirve tanto para dar grandes saltos como para entablar combate aéreo.





Guerrilla quiere conseguir la mejor experiencia con el sonido, y usará el sistema VHR para conseguir un efecto de «profundidad de campo».

rusa en la que nunca sabes qué te espera a continuación» dice *Hulst*.

UNAS 3D DE CALIDAD

Guerrilla se propuso desde el principio del desarrollo ofrecer la opción de jugar en 3D. Al ver el mismo nivel tridimensional, lo cierto es que impresiona y está por encima de otros juegos con esta opción. Se emborrona ligeramente la visión periférica para centrar la mirada en la acción. Cuando apuntas sientes que de verdad estás mirando a través de una mira metálica. La sensación que transmiten las partículas es real. La nieve tiene sensación de profundidad y no parece simplemente imagen plana en distintos niveles. Para lograr esta calidad, el motor tiene que renderizar dos *frames* de forma simultánea, uno para cada ojo, y es preciso realizar ajustes dinámicos para dar sensación de profundidad.

Killzone 2 marcó un punto de inflexión en **PS3**, mostrando que la consola había entrado en un periodo de madurez. **Guerrilla** se propone ahora engrandecer la serie en todos los sentidos. Que se vayan preparando los *Helghast*.

ENTREVISTA CON...



HELMAN HULST
Director de Guerrilla

En *Killzone 2* mejorasteis la IA de los enemigos y aquí parece que os habéis centrado en la de los aliados, que te pueden revivir.
Queríamos mantener a Rico, pero también queríamos que los compañeros te ayudaran más, que fueran verdaderos camaradas, porque estáis solos y necesitas confiar en ellos. La mecánica de revivir es un buen ejemplo de cómo lograrlo y además aumenta la sensación de inmersión en el juego.

¿Será *Killzone 3* más visceral?
Mucho más. Siempre hemos querido que nuestra jugabilidad fuese visceral y seguimos con este acercamiento. Ahora eres una fuerza de invasión. Tu flota se ha ido y ahí estáis: un pequeño grupo que debe luchar contra un enemigo de tamaño abrumador. Tienes que ser cruel y luchar para mantenerte vivo.

Has dicho que estabas contento con *Killzone 2*, pero que después salieron otros juegos que os animaron a mejorar más aún, ¿puedes poner ejemplos?
God Of War III en el apartado gráfico y *Uncharted 2* también en los gráficos y en el desarrollo de personajes, la forma de contar la historia, la calidad de los diálogos. No creo que hubiésemos podido hacerlo con *Killzone 2* cuando salió. Son grandes equipos y tenemos que llegar más lejos que ellos. Es lo que llamo una competición amistosa: ellos hacen un gran trabajo y nosotros intentamos quitarles la corona.

¿Vais a seguir sacando vuestros famosos vídeos?
Nos encanta hacer vídeos. Tratamos de mostrar las mecánicas nuevas desde una perspectiva artística. Intentamos que te entren por los ojos para que veas lo intensas que son.

Reportaje



EA Sports nos abre sus puertas

FIFA 11

Aún quedan unos meses para que los tengamos en las tiendas pero ya hemos podido probar algunos de los simuladores deportivos de EA para la próxima temporada. La compañía nos abrió las puertas de sus estudios en Vancouver para mostrarnos lo nuevo de FIFA 11 además de otras sagas.

PS3

Un año más, el equipo encargado del desarrollo de *FIFA* se prepara para llevar un paso más allá el excelente simulador de fútbol que tantas alegrías y horas de puro vicio nos ha deparado en **PlayStation 3**.

Para ello se ha seguido el proceso habitual que tan de moda se puso con la aparición de Internet 2.0 y que no es otro que atender las opiniones de los usuarios. ¿Y qué opinaban los usuarios acerca de *FIFA 10*? Pues lo mismo que nosotros; que era magnífico. Sin embargo es inevitable que tras cientos de partidos On-line a tus espaldas acaben por surgir quejas y se detecten cosas que no acaban de convencer. Pues bien, respecto a la entrega del pasado año las quejas fueron básicamente dos: el sistema de pases y la recreación de los futbolistas.

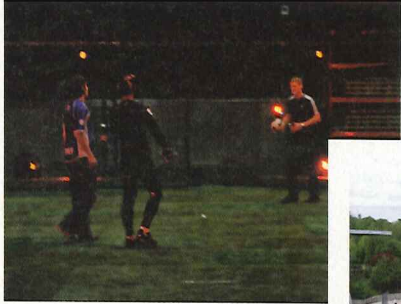
SE ACABÓ EL PING PONG

El principal defecto que se achacó a *FIFA 10* era la excesiva facilidad con que se podían encadenar largas series de pases a un toque de manera consecutiva. Eso no era real y en ***FIFA 11*** se está trabajando duro para mejorar este aspecto. Por lo que nos contaron los desarrolladores, y por lo que pudimos probar nosotros, el pase se ha vuelto mucho más manual y exquisito a la hora de atender a variantes como la potencia que imprimimos al balón o la dirección que le damos. Además, y esto es lo que realmente marca la diferencia, se ha incrementado la posibilidad de error contextual. Esto lo entenderás muy bien si estás habituado a jugar al fútbol, pues como sabes no es lo mismo pasar a un compañero que ves de frente mientras tienes el balón perfectamente controlado que enviar el balón a la otra banda a un toque y de espaldas.

Ahora la situación del futbolista respecto a su compañero será funda- »

El nuevo sistema de pases dificultará la elaboración de jugadas muy largas







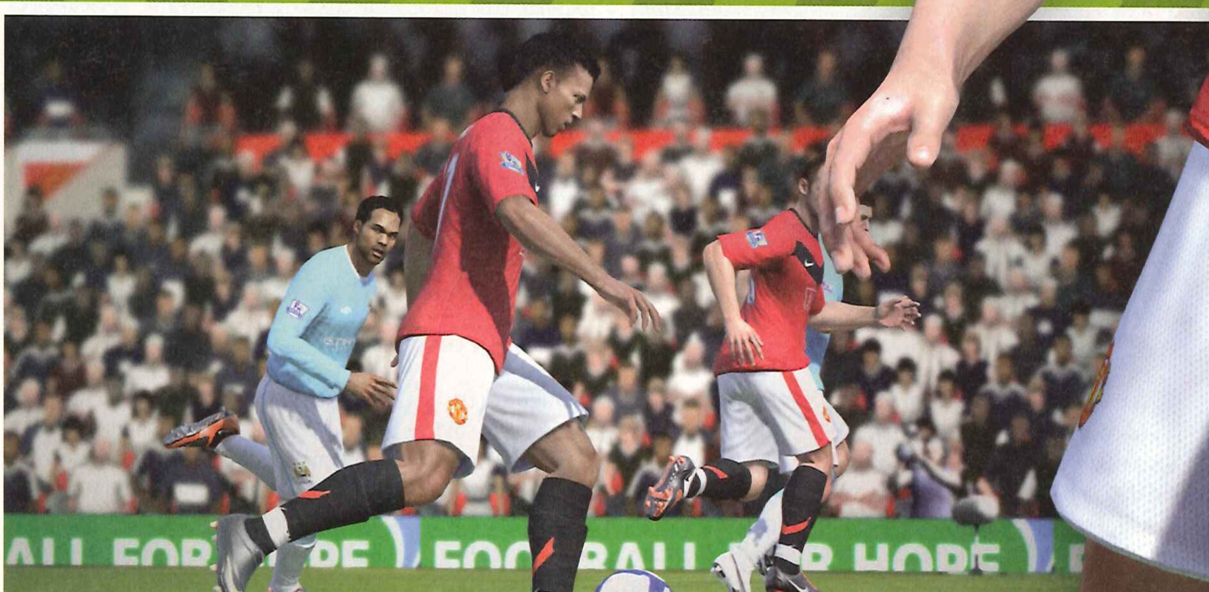
Visitamos los estudios

Por Edgar & Cía



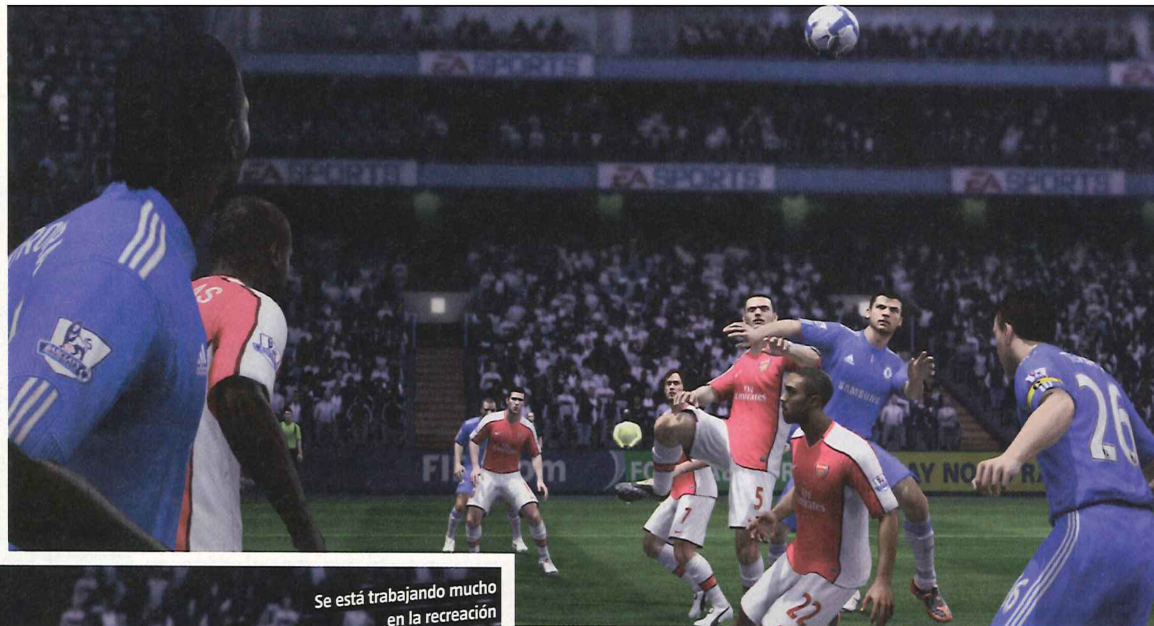
Visitar los estudios de EA Sports Canadá es una experiencia en sí misma. Además de albergar una enorme nave dedicada al Motion Capture o un completo estudio de sonido posee también unas excelentes instalaciones para que sus empleados jueguen al fútbol, al baloncesto o hagan pesas.



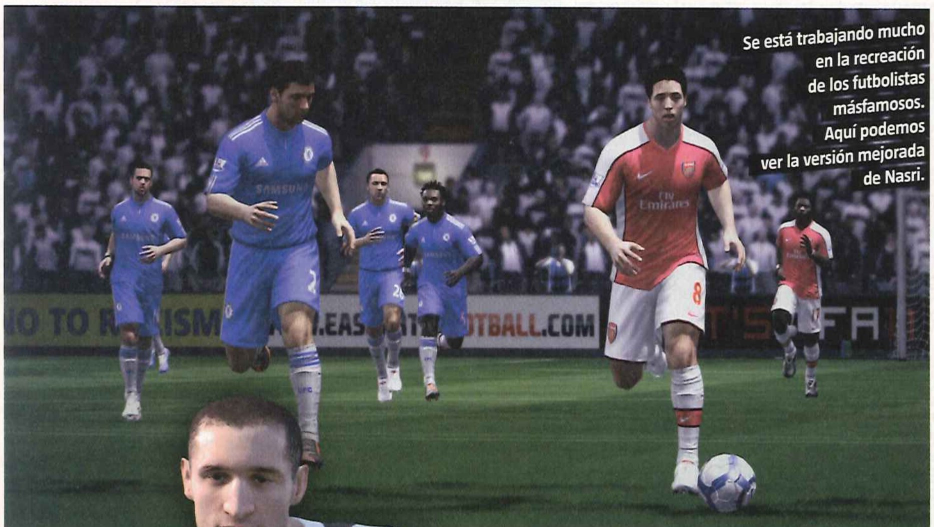




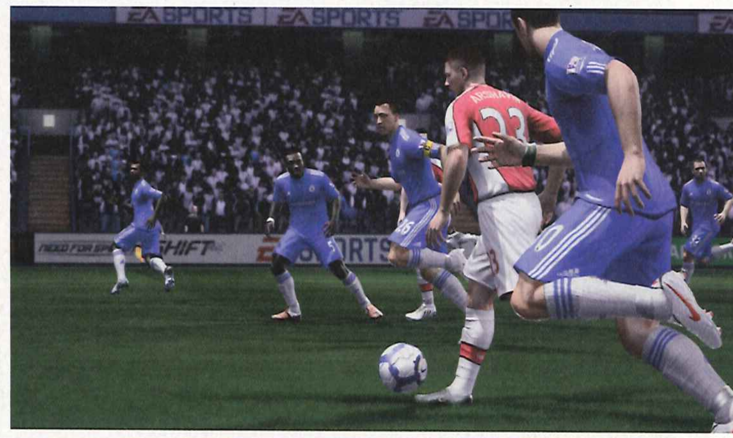




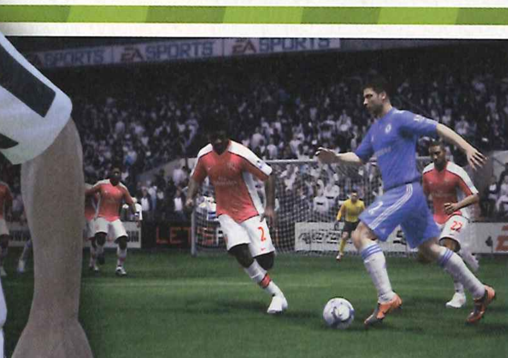
El juego aéreo seguirá mejorando a la par que las animaciones de los futbolistas. Los defensas ahora tratarán de entorpecer en los córners.

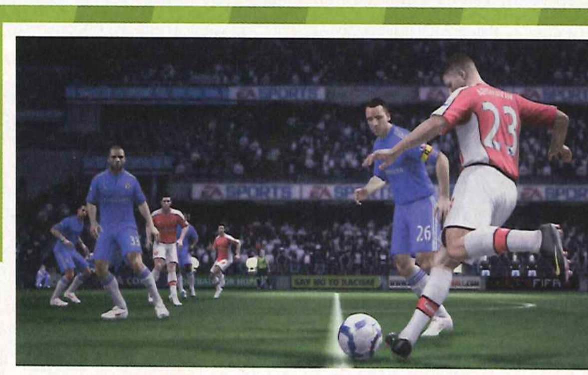


Se está trabajando mucho en la recreación de los futbolistas másfamosos. Aquí podemos ver la versión mejorada de Nasri.









mental para determinar el éxito y fracaso de un pase y esto hará los partidos más variados, con más pérdidas de balón y con una curva de aprendizaje mucho mayor.

¡LA COGE LEO MESSI!

La segunda queja de los usuarios iba dirigida a la recreación de los futbolistas pues se consideraba bastante inferior a la de *PES*. Para tratar de solucionar esto, en **EA** han redefinido su propia forma de trabajar en cuanto a modelados. Los datos que recibimos son de los más esperanzadores. En *FIFA 10* se habían empleado tan sólo tres tipos de cuerpo. Ese número se verá triplicado en esta nueva entrega para hacer unos jugadores más diferenciados los unos de los otros y más reconocibles de un simple vistazo. Además hay ciertos futbolistas que se han considerado casos especiales y en ellos ha habido que trabajar de manera independiente. El ejemplo que nos dieron fue el de *Peter Crouch*, delantero altísimo y «desgalichado» cuya constitución no encajaba dentro de ninguna categoría establecida.

También se ha trabajado a fondo para que los rostros de las estrellas más importantes sean lo más fieles posibles a la realidad. Por medio de la utilización de fotografías se ha logrado, no sólo una similitud asombrosa, sino que también se han conseguido implementar expresiones faciales y efectos de ojos propios de cada futbolista. La palabra en que más hincapié hicieron los chicos de **EA** fue «Personalidad+», pues se quiere reforzar todo aquello que haga a los jugadores más reconocibles, desde sus movimientos sobre el campo hasta las celebraciones de los goles.

También habrá novedades en el apartado sonoro. Esta vez podremos personalizar nuestro juego incorporando las canciones que queramos y hasta grabar nuestros propios cánticos. Otro ejemplo más de personalidad.

Cada futbolista será fácilmente reconocible de un solo vistazo

y además...



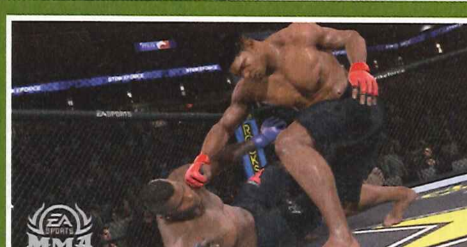
NBA ELITE

La saga baloncestística de **EA** cambiará este año su nombre en una clara muestra de intenciones. *NBA Elite* es un juego diferente a sus predecesores de *NBA Live* ya desde sus mismos cimientos. El control cambiará completamente convirtiendo el *stick* derecho del mando en las propias manos del jugador. La idea es que puedas plasmar los movimientos deseados en la pantalla de tu televisor únicamente dibujándolos con el botón *R3*. De esta manera es cómo tirarás a canasta, amagarás lanzamientos, harás giros imposibles e improvisarás tus propios mates. Además se han hecho múltiples arreglos en cuanto a físicas para que cualquier tipo de choque o cualquier tipo de situación pueda darse en la cancha.

MMA

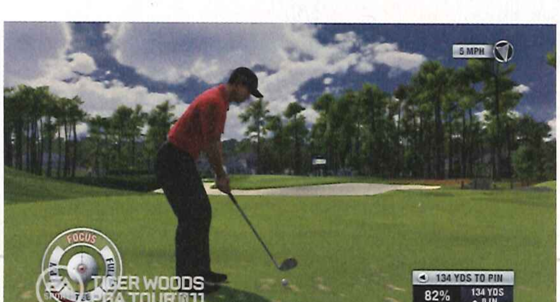
Las artes marciales mixtas llegarán a **PS3** con un título para el cual no se han escatimado medios ni ideas. Visualmente resultará impactante con unos modelados impecablemente texturizados y una física hiperrealista en cuanto a golpes y agarrones. Según sus creadores se trata de un juego complejo en el que el *timing* resultará esencial, pues realizar cada acción a su debido tiempo es lo que te llevará a lograr victorias. Y lo mejor de todo será su modo On-line, donde podrás participar en eventos creados por un *Community Manager* para desafiar al campeón y participar en combates presenciados por espectadores reales y con comentarios en riguroso directo.

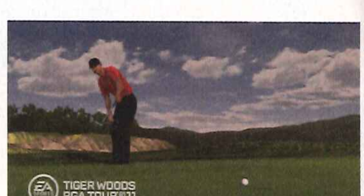




TIGER WOODS PGA TOUR 11

El tigre no es ajeno a las nuevas tecnologías y en la próxima temporada comenzará a utilizar el sensor de movimientos de *PS Move* para realizar su *swing*. Así que imagina lo que te espera: tardes enteras en pie ejercitando tu golf frente al televisor. Para facilitarte la tarea, ***PGA Tour 11*** incorporará el nuevo *Focus System*, con el cual podrás obtener una vista previa de tu golpe y así calcular primero con total tranquilidad la fuerza necesaria que deberás emplear. Otras novedades apetecibles serán la posibilidad de disputar la *Ryder Cup* y el poder ganar puntos de experiencia por casi todo lo que hagas.







ENTREVISTA CON...



PETER MOORE

Presidente de EA Sports

¿Eres jugador habitual de los juegos que creáis? ¿Qué tal se te da la saga *FIFA*?
Por supuesto. Juego mucho a los títulos de *Tiger Woods* vía On-line y también me gusta mucho *Fight Night Round*. A *FIFA* no es que sea una figura pero se me da bien.

En nuestra visita hemos visto *FIFA Online* para PC. ¿Será algún día la saga únicamente On-line?
Eso es muy complicado porque los consumidores demandan mucho. Naturalmente querrán cada vez mayores posibilidades On-line sin perder las características habituales.

¿Qué supone la segmentación del público para la industria?
Nosotros tenemos que estar allí donde el consumidor necesita que estemos. Debemos escucharlos y crear juegos que se adecúen a las preferencias de los usuarios.

¿Y qué pasa con las pequeñas compañías desarrolladoras?
Los juegos de *PS Store* y las aplicaciones para dispositivos como *iPhone* son un buen ejemplo. Todo es saber adaptarse con lo que se tiene a lo que el público precisa.

¿Qué opinas de las tecnologías de movimiento como *PS Move*?
Es algo muy interesante para nosotros, que creamos juegos deportivos. Las posibilidades de este tipo de periféricos son infinitas.

¿Y de las 3D?
He podido ver imágenes de estadios en 3D y la experiencia es asombrosa. Es una tecnología que nos permitirá investigar mucho en cuanto a cámaras y ángulos nuevos.

Por último ¿cuál crees que es el mejor equipo del Mundial?
Bueno, yo soy inglés, pero creo que España tiene esta vez una grandísima oportunidad. Veremos qué pasa.

PSP



Género
Tactical Espionage Operations
Compañía
Konami
Desarrollador
Kojima Productions
Distribuidor
Konami
Jugadores
x6
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano-inglés
Grabar Partida
256KB
P.V.P. Recomendado
39,95 €
www.konami.jp/mgs_pw/es
18



VIÑETAS INTERACTIVAS

La trama de Peace Walker es narrada a través de cinemáticas creadas a partir de los dibujos de Ashley Wood. Algunas de estas secuencias serán interactivas y tendrás que presionar el botón correcto para seguir con la historia.



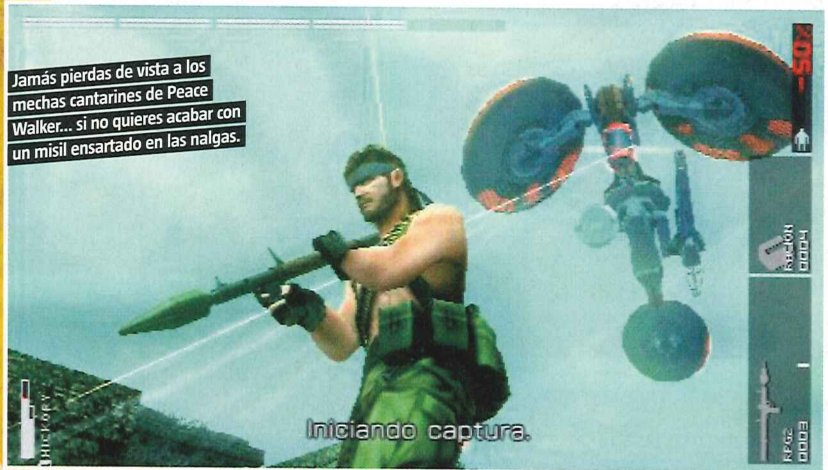


RECOMENDADO PlayStation Revista Oficial Oro

DEMO JUGABLE En PlayStation Store







Jamás pierdas de vista a los mechas cantarines de Peace Walker... si no quieres acabar con un misil ensartado en las nalgas.









Una «pillada» clásica de los MGS. A veces, la caja no es la solución para infiltrarse

SOLO O EN COMPAÑÍA

Nunca has tenido ocasión mejor de activar la conexión Wi-Fi de tu PSP. Podrás jugar todas las misiones de Peace Walker en modo cooperativo con un amigo (y con tres, en caso de jefazos), explotando a fondo las Love Box, y el Co-Op Ring, con el que podréis trabajar cómo uno solo.

METAL GEAR SOLID PEACE WALKER

△ UN PEQUEÑO ○ UMD ✕ UN GRANDÍSIMO □ JUEGO

Las últimas declaraciones de Hideo Kojima, en las que define a ***Peace Walker*** como *«un cruce entre Metal Gear Solid, Monster Hunter y Pokémon»* no dejan de ser inquietantes, pero aún con sus peculiaridades (tanto las del juego como las de su creador), este UMD es grandioso, a la altura de sus gloriosos antecesores para **PSone**, **PS2** y **PS3**.

Durante los pasados meses os hemos bombardeado con todo tipo de noticias, avances y *previews* sobre este juego así que es de suponer que todos conocéis al dedillo la trama y sus protagonistas. Estamos en la Costa Rica de 1974, y *Big Boss* ha dado la espalda a EE.UU. para formar su propia tropa de mercenarios, *Militaires Sans Frontières*. Sandinistas, mechas cantarines, espías de la CIA y el KGB... El guión de ***Peace Walker*** no puede tener un arranque más delirante aunque el recuerdo de *The Boss*, la mentora de *Naked Snake/Big Boss*, acaba dominando por completo la historia. Las viñetas animadas creadas por *Ashley Wood* se encargan, no sólo de ir narrando la trama de ***Peace Walker***, sino de recordarnos a través de *flashbacks* cómo la trágica batalla final de *MGS: Snake Eater* marcó para siempre el desarrollo de la saga *Metal Gear* y el destino de *Big Boss*.

EL HOGAR DEL MERCENARIO

Tal y como prometió Kojima, no sólo seremos testigos, sino los principales implicados en la creación de *Outer Heaven* en un UMD catalogado por su creador como un *Tactical Espionage Operations*. ¿Qué diablos significa ésto? Pues que además de desempeñar misiones de infiltración en la tradición de los *MGS*, iremos construyendo nuestro propio ejército privado. Mediante el secuestro de enemigos o la detección de redes *Wi-Fi* (como en los *MGS Portable Ops*), reclutaremos tropas que trabajarán en diferentes áreas dependiendo de sus habilidades. Habrá soldados (cuyas acciones nos proporcionarán los fondos para seguir adelante), ingenieros (que desarrollarán armas y *gadgets*), médicos, cocineros y espías. ¿Parece un tostón? Para nada. Antes de lo que crees acabarás obsesionado por alcanzar el nivel suficiente para poder desarrollar la tercera generación de lanzagranadas *RPG2*, imprescindible para poder afrontar con garantías los duelos contra los mechas cantarines de ***Peace Walker***. A medida que vayamos quemando horas »



LA ALTERNATIVA

MGS3 SUBSISTENCE. Versión 2.0 del mejor MGS de la historia, con extras de lujo, (los MG de MSX).



TEST

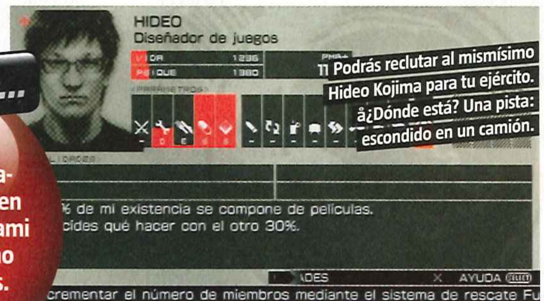






¿Sabías que...

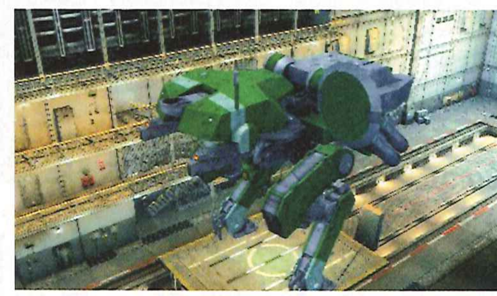
El personaje de Cécile Cosima Caminades está basado en una empleada de Konami Francia llamada, como no, Cécile Caminades. Se parecen... ¿eh?



Podrás reclutar al mismísimo Hideo Kojima para tu ejército. ¿Dónde está? Una pista: escondido en un camión.









¡MIRA MAMÁ, MI PROPIO METAL GEAR!

La joya de la corona, que convertirá tus Operaciones Exteriores en paseos triunfales. Para construir tu propio mecha, es necesario obtener circuitos integrados. ¿Dónde podrás encontrarlos? En el cerebro de los mechas cantarines. Enfréntate una y otra vez a Pupa, Chrysalis y Cía y, tras derrotarles, cuélate en su cápsula de IA. Ahí participarás en un minijuego en el que deberás extraer, en menos de un minuto, los circuitos que no hayas dañado anteriormente durante el combate.



» de juego, nuestras proezas se harán tan populares que nuevos voluntarios llamarán a las puertas de *Outer Heaven* para hacer nuestro ejército más fuerte y la aventura de *Big Boss* un poco más llevadera.

SI ENTRA EN TU PSP, ESTARÁS PERDIDO

Aun por encima de sus memorables gráficos (no pecamos al decir que no hemos visto nada parecido en toda la vida de **PSP**) y la muy currada trama (marca de la casa), lo verdaderamente magistral de ***Peace Walker*** es cómo atrapa al jugador en una avalancha de misiones extra (128 nada menos) al margen de la odisea de *Big Boss* en pos del *Peace Walker*. En ellas podremos conseguir más tropas, tanques, helicópteros, planos y documentos para desarrollar *items* y otras «frikadas» *made in* Kojima, como una cita con la rubicunda *teenager* Paz. Con la *Mother Base* creciendo en tamaño y población entra en escena el multijugador. Kojima y sus chicos han sido plenamente conscientes de la plataforma sobre la que trabajaban y han hecho posible que todas las misiones del juego puedan ser disfrutadas en cooperativo con otro jugador, vía *ad hoc* (y hasta cuatro en el caso de duelos contra tanques o mechas). ¿Se puede ofrecer más? Desde luego. Las Operaciones de Enfrentamiento permiten a seis jugadores picarse en cuatro clases de duelos: *Deathmatch*, *Deathmatch* por equipos, Misión de Captura y Misión de Base. ¡Saltarán chispas!

METAL GEAR SOLID PEACE WALKER DEJA ATRÁS TODO LO VISTO DURANTE CINCO LARGOS AÑOS EN PSP, POR GRÁFICOS Y POR EXPERIENCIA DE JUEGO

NO SE VAYAN TODAVÍA... AÚN HAY MÁS

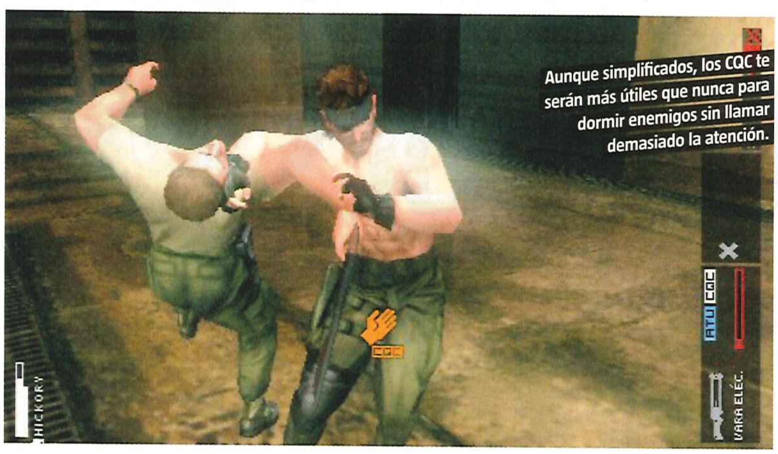
Llenaríamos ocho páginas con todo lo que ofrece ***MGS: Peace Walker***... y lo que aún saldrá a la luz. Podrás construir tu propio *Metal Gear Zeke*, intercambiar tropas con otros usuarios y hacerles regalitos o probar fortuna con la estrategia *light* de las Operaciones Exteriores. Y por supuesto, te esperan multitud de *easter eggs*. ¿Serás capaz de reclutar al mismísimo Kojima?

Digno sucesor de *MGS3: Snake Eater* (en mi opinión, el mejor *MGS* de la historia), ***Peace Walker*** deja atrás todo lo visto durante cinco largos años en **PSP**, por gráficos y por experiencia de juego. No has probado nada igual, te lo aseguro.



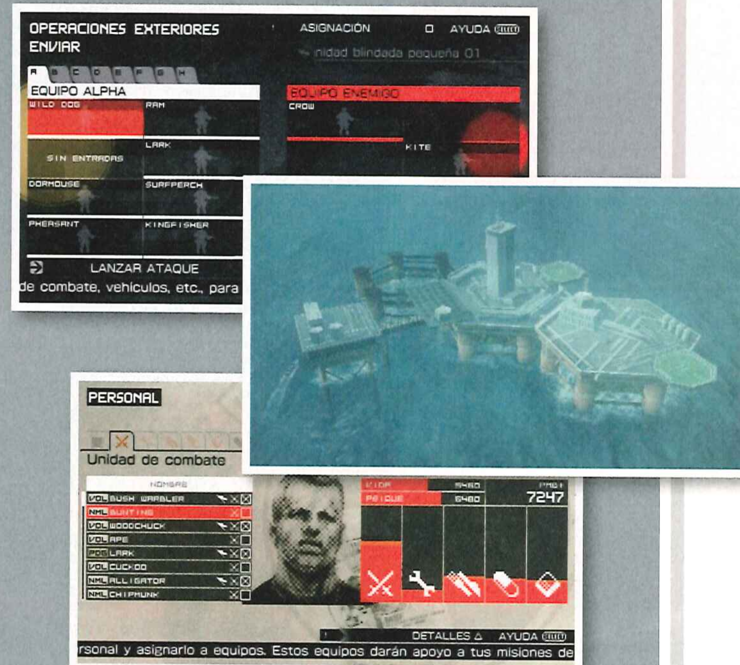


Un Metal Gear no sería lo mismo sin su secuencia/minijuego de tortura. Éste pondrá a prueba la resistencia del botón triángulo de tu PSP.

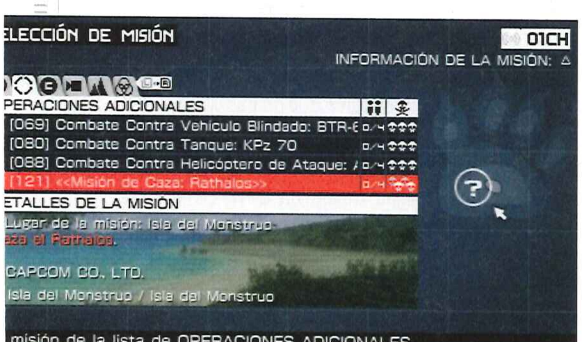


Aunque simplificados, los CQC te serán más útiles que nunca para dormir enemigos sin llamar demasiado la atención.

Construye Outer Heaven



Convierte una plataforma marina en un verdadero imperio, a medida que vas reclutando tropas. La forma más «burra» es secuestrar soldados enemigos tras dejarles K.O. y enviarles a la *Mother Base* mediante el Método Fulton. También puedes confiar en el receptor *Wi-Fi* de tu **PSP** que convertirá las señales que encuentre en soldados voluntarios, que te serán fieles después de demostrarles algo de «cultura física» en la playa. Sea cual sea su procedencia cada nuevo fichaje tiene unas cualidades que le harán más o menos apto para un trabajo determinado: soldado, ingeniero, cocinero, médico o espía. Distribuye a tus hombres con buena cabeza y tendrás acceso a armas mejoradas y *gadgets* de todo tipo (incluso varios modelos de *Walkman* con los que escuchar tus MP3 durante el juego). Y todo sin engorrosos menús, ni tutoriales plomazo. En 2 minutos, lo sabrás todo.





¡A POR EL BICHO!

Desbloquea hasta el último archivo de información de Chico, y elige la Operación Adicional Nº 29. Retrocede hasta la playa y habla con el extraño gato de la barca. Habrás desbloqueado la primera misión de caza inspirada en Monster Hunter. Recluta a un amigo porque Rathalos te lo pondrá difícil.

EVALUACIÓN

✔ La trama (adulta, pero a la vez delirante, como en todos los MGS). Los gráficos. El cooperativo. Lo adictivo que es administrar la Mother Base.

✘ No tener un amigo (o mejor, más de uno) con el que poder disfrutar del cooperativo, sobre todo a la hora de enfrentarse al Peace Walker.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
Jamás hemos visto nada parecido en una PSP. Tanto los personajes, como los mechas y los escenarios son espectaculares.	David Hayter vuelve a poner voz a Solid Snake. Magnífica BSO, aunque menos memorable que en otras ocasiones.	A los 20 minutos ni llegarás a echar en falta un segundo joystick analógico en la PSP. El control no puede ser más intuitivo.	128 misiones extra, más la aventura de Big Boss, más la gestión de la Mother Base, más el modo multijugador...	Si ya es divertido jugando solo, imagina trabajando en equipo con un amigo. Iréis hasta al baño juntos, como los siameses.	¿El mejor juego de PSP de la historia? Este redactor no ha encontrado jamás nada igual a ésto.
9,7	9,3	9,6	9,4	9,4	9,5

TEST


Al final del escenario Túnel Colmillo Piedra nos espera el impresionante Archidemonio Dragon God. Activa las dos armas que le apuntan y remátale. ¡Fácil pero intenso!

Recomendado CALIDAD PRECIO PlayStation Revista Oficial - España

RECOMENDADO PlayStation Revista Oficial - España Plata

PS3



Género
Action RPG
Compañía
Namco Bandai
Desarrollador
From Software
Distribuidor
Namco Bandai
Jugadores
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano-inglés
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (54 MB)
P.V.P. Recomendado
54,95 €
59,95 €
(Ed. Especial)
www.demons-souls.com
16

DEMON'S SOULS

DIFÍCIL PERO NO IMPOSIBLE

El *RPG* más espectacular, transgresor e innovador por fin ha llegado. Suena rotundo pero es la sentencia que mejor define a ***Demon's Souls***, un juego de culto que ha maravillado a medio mundo y que ya podemos disfrutar en castellano en **PS3**. Olvídate de todos los *Action RPG* que hayas jugado hasta la fecha porque no tiene comparación alguna. **From Software** siempre ha coqueteado, a partes iguales, con la genialidad y la locura, y en esta ocasión no iba a ser menos, aunque cuando determinados factores convergen con la armonía y el tempo necesarios, hablamos de obras maestras como la que nos ocupa. Basta con presenciar la intro, oscura y desalentadora, crear a nuestro personaje y surcar el letal tutorial para darnos cuenta de que hay algo en su interior que no le permite ser normal. El alma cautivadora y oscura de sus creadores aflora a cada instante. *El Nexo* es una perfecta muestra de ello, y es ante las puertas del Palacio de *Boletaria* donde el jugador queda abrumado ante la magnífica decadencia de la fortaleza. Te sientes pequeño, perdido, indefenso y con una barra de energía ridícula, justo lo que pretende el juego. Llegan los primeros combates, la primera muerte, vuelta a empezar, más combates, más muertes. Un consejo: ármate de paciencia, cautela, nervios de acero y observa cada rincón del escenario; detrás de cada esquina la muerte acecha. Morir en ***Demon's Souls*** supone comenzar desde el principio del escenario, sin las almas que recogiste y con todos lo enemigos en pie de guerra. Y no busques botón de pausa porque no existe. Quizá un sentimiento de frustración os invada en los primeros instantes de juego, es normal, está estudiado para que sea así, pero es una forma de acostumbrar al jugador al juego y no al revés. Es duro, opresivo, injusto y cruel pero disfrutarás de las victorias y avances como en ningún otro título y te hará saltar de tu asiento para celebrar o para maldecir. Es tan bueno que jugarás y jugarás sin importarte las veces que beses el frío suelo de *Boletaria*. Si eres paciente pronto o tarde te enfrentarás al primer demonio del juego, Falange, que no es muy complicado de abatir, y es entonces cuando ***DS*** se manifestará orgulloso, grandioso, amenazador y desafiante ante ti. Comienza el *show*, por mucho que hayáis visto y leído, todo se queda corto en comparación a lo que van a presenciar tus sentidos más importantes. Una colección de cinco escenarios principales sobrecogedores, que podrás acometer en el orden que tú decidas, exquisitamente construidos y con una atención al detalle que te obligará a examinar con la cámara todo que te rodea; y por supuesto, un bestiario tan perjudicial para la salud como sorprendente y maravillosamente animado que alcanza tintes épicos con cada uno de los Demonios y Archidemonios finales. La sólida maquinaria visual supone un tercio de la grandeza que atesora ***Demon's Souls***. La segunda porción de bondades la protagoniza el inmersivo y atmosférico universo audio que envuelve con mil y un sonidos cada metro cuadrado de sus oscuros enclaves: el pesado caminar de la armadura, armas entrechocando, el crujir de la madera, los gemidos y alaridos del enemigo, las voces de los habitantes del *Nexo*, los graznidos de unos cuervos, una campanilla tintineante que presagia »

LA ALTERNATIVA



ETERNAL SONATA
Totalmente contrapuesto. Colorista, luminoso y también muy especial.

Por The Elf



Atlas de Demon's Souls

Nada más comenzar la partida sólo tendremos acceso al Nexo y al primer escenario, el Palacio de Boletaria. Una vez derrotado el primer demonio, Falange, regresa al Nexo, habla con el Monumental y podrás visitar el resto de parajes a través de las Archipiedras. Los cinco enclaves están inmersos en una atmósfera cruel, desoladora y oscura que te hará sentir la soledad más despiadada que hayas experimentado jamás.



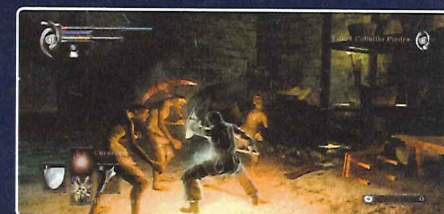






PALACIO DE BOLETARIA: 5 ÁREAS

Aquí comienza todo, en las murallas del gigantesco y decadente palacio. Los primeros enemigos saldrán a tu paso rápidamente. Pronto te enfrentarás a peligrosos caballeros, letales arqueros y al dragón más agobiante de la historia.



TÚNEL COLMILLO PIEDRA: 4 ÁREAS

No os fiéis de la puesta de sol del comienzo; el resto del tiempo estaréis bajo tierra. Cuidado con los enemigos que portan picos y los magos. El sentido de la orientación será crucial al atravesar las claustrofóbicas cavernas.



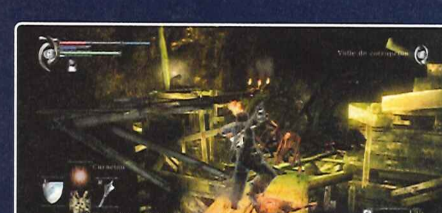
TORRE DE LATRIA: 4 ÁREAS

Increíble ambientación. Más que un RPG en tercera persona os parecerá estar jugando a Silent Hill. El primer escenario os provocará auténtico desaliento y deseo por acceder a lugares menos demenciales y sórdidos.



ALTAR DE TORMENTAS: 4 ÁREAS

Gran comienzo. Paisaje neblinoso, una manta raya que sobrevuela en la lejanía y una estirpe de esqueletos que odiaréis desde el primer instante. Lo mejor: podréis acabar con el enemigo que os quitó la vida en el tutorial.



VALLE CORRUPCIÓN: 4 ÁREAS

Sin lugar a dudas el paraje más sucio, desolador y deprimente. Ábrete paso en este entramado de caóticas construcciones y no te dejes engañar por la aparente fragilidad de sus habitantes. Ten cuidado en la laguna envenenada...





EL NEXO. Aquí podrás subir de nivel, acceder a los escenarios, conversar con personajes secundarios, mejorar armas, reparar tu equipo, comprar y depositar objetos, y adquirir hechizos y milagros.

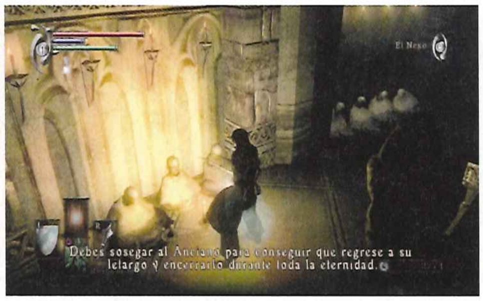
MUCHO MÁS QUE ON-LINE

Gracias al On-line persistente presenciaremos a fantasmas errantes de jugadores, manchas de sangre con los últimos segundos de vida de otros usuarios, podremos leer y escribir mensajes de ayuda o confusión... Observa y lee, aprenderás los peligros de la zona. Pero el plato fuerte es la posibilidad de juego cooperativo (ayudar o ser ayudado), invadir o ser invadidos en forma de Espectro Negro y protagonizar Desafíos a cambio de almas frente a otros jugadores. Todo esto sucede durante la partida y en cualquier momento... Te recomendamos que estés conectado para disfrutar como se merece esta obra maestra de From Software.



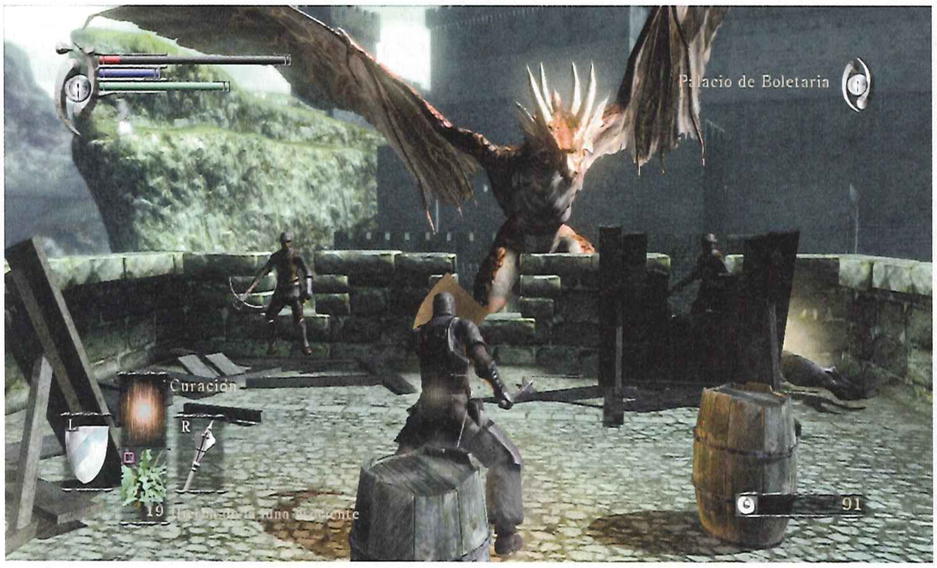


TEST





TENDENCIA MUNDIAL. Aquí puedes ver la Tendencia del Alma de cada área y de tu personaje. Acciones como morir y derrotar a ciertos enemigos hacen que la Tendencia varíe entre blanco, gris y negro. Esto influye en la fuerza del enemigo y en las estadísticas del jugador en estado Alma. En determinadas Tendencias pueden aparecer enemigos y zonas nuevas...



» una muerte fulminante... Una colección de efectos tan poderosos y desasosegantes que tiñen aún más de negro el telón digital que nos separa de la realidad y que relegan la música a un segundo plano. Un ejemplo: surcar el primer nivel de la Torre de *Latria* con cascos y poca luz a nuestro alrededor no es algo aconsejable para corazones débiles. El último tercio de magnificencia recae sobre la jugabilidad. No nos cansaremos de repetir que no es un título recomendable para cualquier tipo de usuario, pero sí una experiencia que deberían probar todos los poseedores de una **PS3** que amen las sensaciones fuertes. Su intransigente curva de dificultad irá pareciendo cada vez menos pronunciada y sentiréis que vuestro cuerpo, perfectamente orquestado vía *DualShock 3*, es el que recorre los baldíos territorios de *Boletaria* y avanzaréis lentos pero con paso firme, defendiendo cada combate como si fuera el último. Subir de nivel, potenciar el variado armamento y una provisión de ítems generosa os permitirán evolucionar con garantías y dejar atrás parajes sombríos, eliminar demonios y afrontar lo desconocido hasta llegar al ansiado final, dos diferentes, a elección del jugador. Instantes después querrás completarlo de nuevo para presenciar el otro epílogo... Dicen las malas lenguas que la segunda vez es cuando realmente se disfruta de toda la magia negra del mito de **From Software**. Un consejo: os recomiendo jugar siempre On-line. Únicamente de esta manera percibiréis las dimensiones reales que hacen de ***DS*** una experiencia única e irrepetible. Amarás a ***Demon's Souls*** sobre todas las cosas, por encima incluso de tu propia vida, esa que pierdes una y otra vez en pos de un objetivo situado en el centro de una fina y delgada línea que separa el éxito del fracaso. Nos vemos en *Boletaria*. Hace tiempo que mi alma quedó atrapada en las acogedoras ruinas vectoriales de un universo oscuro, grandioso y competitivo del que me resulta imposible escapar... ○

Tratado de Demonología









El objetivo principal de Demon's Souls es acabar con todos los demonios y recopilar sus almas. Cada mundo tiene grandes enemigos, Demonios, y como escollo final, los Archidemonios. En total son una veintena de criaturas. Algunas pueden ser abatidas desde lejos con flechas y casi todos los escenarios donde transcurren los enfrentamientos tienen zonas muertas donde escapar de sus feroces ataques.

EVALUACIÓN

✓ El apartado audiovisual es soberbio y su arquitectura On-line persistente le hace único. Ha sido traducido al castellano. Precio muy ajustado.

✗ **En más de una ocasión te sentirás terriblemente frustrado por su excesiva y a veces injusta dificultad. La invasión de espectros negros...**

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Escenarios grandiosos de una solidez asombrosa y plenos de detalles. Final bosses antológicos.	La ambientación sonora es inmejorable. Juega con cascos y sentirás auténtico terror y angustia.	Buen control del protagonista. La dificultad, sobre todo al comienzo, es excesiva. Requiere mucha paciencia.	Su gran dificultad multiplica el tiempo de juego. Añádele la experiencia On-line y su rejugabilidad.	Si juegas conectado es una experiencia única. Sentirás a toda la Comunidad en tu PS3.	Hace buen uso de la potencia gráfica de la consola y sobre todo de las capacidades On-line.	Oscuro, difícil, genial, adictivo y competitivo. Una auténtica obra maestra del género.
9,3	9,6	9,2	9,3	9,4	9,0	9,4



7
www.pegi.info
ModNation RACERS
DIVERSIÓN A TODO GAS
EL JUEGO ES SÓLO EL PRINCIPIO.
Enciende tu PlayStation y aprieta el acelerador. Así de divertido y de sencillo es el nuevo ModNation, el juego de Karts más sorprendente. Puedes correr con tu familia y amigos o si lo prefieres, desafía a otros corredores en el modo on-line. Crea tu Mod cómo tú quieras, tunea tu kart y diseña tus propios trazados. Sube tus circuitos favoritos o descárgate los creados por otros pilotos a través de PSN. Y a correr.
modnation.com
También disponible para PSP.
PlayStation
SONY
make.believe

TEST

PS3

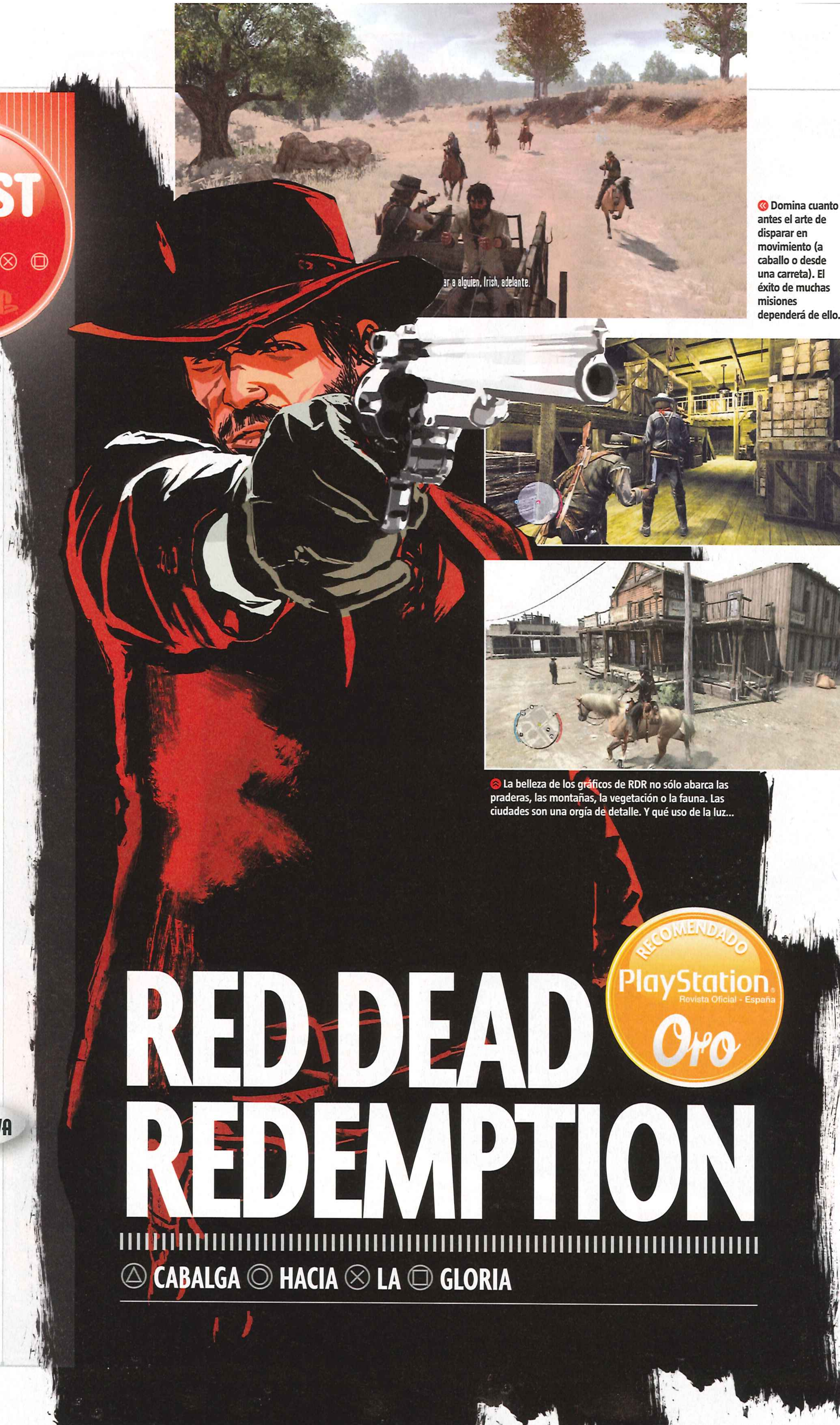


Género
Western crepuscular
Compañía
Rockstar
Desarrollador
Rockstar San Diego/ Rockstar North
Distribuidor
Take 2
Jugadores
x16
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano-inglés
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (512 MB)
P.V.P. Recomendado
64,95 €
www.reddeadredemption-eljuego.com
18

LA ALTERNATIVA



RED DEAD REVOLVER
En su día le dimos un 94. Una obra maestra, ahora a precio de risa.



Domina cuanto antes el arte de disparar en movimiento (a caballo o desde una carreta). El éxito de muchas misiones dependerá de ello.

La belleza de los gráficos de RDR no sólo abarca las praderas, las montañas, la vegetación o la fauna. Las ciudades son una orgía de detalle. Y qué uso de la luz...

RECOMENDADO PlayStation Revista Oficial - España Oro

RED DEAD REDEMPTION

CABALGA HACIA LA GLORIA





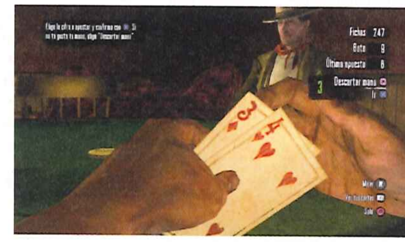
¿Sabías que...

La BSO de Red Dead Redemption se compone de más 14 horas de música, en las que Bill Elm y Woody Jackson invirtieron 15 meses de duro trabajo.

Olvídate de fondos planos. Todo lo que ves en esta pantalla existe en RDR. Podrás cabalgar hasta esa montaña y explorarla a tu antojo. De verdad.



A medida que vaya aumentando tu fama en el Oeste más y más crétinos querrán retarte en duelo. Una buena ocasión para darle gusto al revólver sin vértelas luego con el sheriff del lugar.



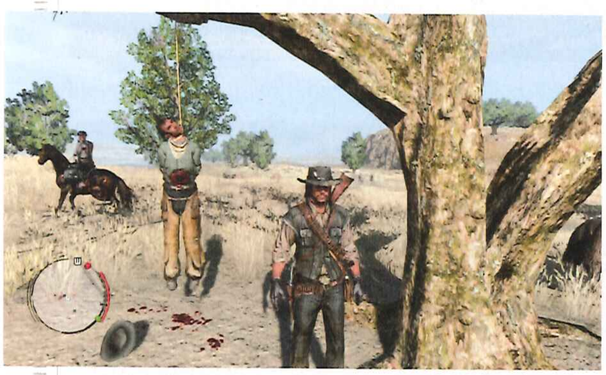






VICIOS FRONTERIZOS

Cuando te canses de cabalgar sobre tu caballo, podrás malgastar tus ganancias con diferentes juegos de cartas (póquer, blackjack...), dados, jugar con el cuchillo (como hacía Bishop en Aliens) o asombrarte con el cinematógrafo. Echa un trago en el Saloon y márcate un pulso. Ya lo decía El Fary: el dinero es para gastarlo.





Lo de arriba no es un vídeo. Está todo generado por el motor RAGE, al igual que el resto del juego. A la izquierda los restos de una escaramuza con cuatreros. Queríamos liberar al ahorcado... pero sin querer le metimos un tiro en la tripa. ¡Ops!

Catalogar a ***Red Dead Redemption*** como un «*GTA* en el Oeste» es tan simple como injusto. La nueva creación de **Rockstar** puede recordar al *Big Daddy* del género *sandbox* por la libertad de acción y las diferentes facciones a las que podremos prestar nuestra colaboración... pero este grandioso *western* merece ser tratado como una entidad totalmente independiente. Se lo gana a pulso con cada minuto de juego invertido en él. La belleza de sus gráficos escapa a cualquier comparación con las vacas sagradas de **PlayStation 3**. Los titanes de *God Of War III* son impresionantes, los escenarios y las animaciones de *Uncharted 2* quitarán el aliento... pero los atardeceres de ***Red Dead Redemption***, la animación de los caballos, el ecosistema que bulle en sus praderas y montañas hacen de este juego un regalo para la vista. Tardarás años en desechar de tu memoria, por muy brillantes que sean los juegos que lleguen en el futuro, las imágenes que te acompañarán al cabalgar junto a *John Marston* por los tres territorios que componen el mapeado de ***Red Dead Redemption***. Pero no nos pongamos sensibleros. Esto es el Salvaje Oeste con toda su gloria... y su miseria.

¿QUIERES JUSTICIA? REGRESA A BOSTON

Empujados por el avance de la industrialización (y con ella, la llegada de las fuerzas federales y su justicia), la peor calaña del Oeste se hacina en la frontera con México en un territorio comprendido entre *New Austin*, *West Elizabeth* y *Nuevo Paraíso*. Las discusiones se zanjan a golpe de revólver, los débiles mueren a manos de bandidos.... Y en medio de semejante panorama aparece *John Marston*, un hombre obligado a enfrentarse a su pasado como pistolero.

Tus decisiones y tus actos marcarán el destino, la reputación de *Marston* y con ello el devenir del propio juego. De acuerdo, es algo que ya habíamos visto en los *GTA*, pero en ***Red Dead Redemption*** cobra un nuevo sentido ya que hablamos de una tierra sin ley. Mientras no dejes testigos podrás matar a quien quieras. Y si te ven, aún podrás librarte de la soga, sobornando a jueces y agentes de la ley. Olvida todo lo que aprendiste en los *GTA*; Esto es el Salvaje Oeste. Consigue una

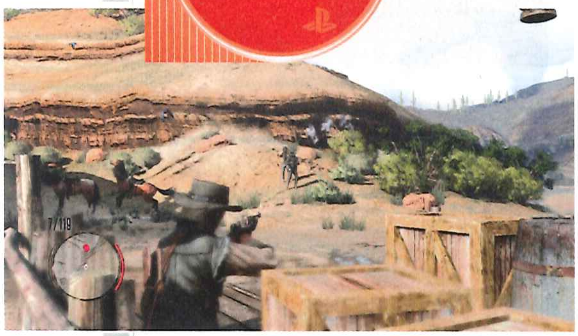


TEST

No olvides visitar el saloon de cada pueblo. Podrás alquilar una habitación en la que guardar partida... y de paso, refrescarte el coleto.











DESOLLANDO CON ALEGRÍA

Puede parecer desagradable (qué demonios, ¡lo es!), pero cazar y despellejar animales te proporcionará un pasta gansa. Podrás desollar desde caballos hasta zorros y lobos. Desplumar águilas, arrancar osamentas de ciervo o garras de lince. Servidor desolló hasta a su propio caballo.

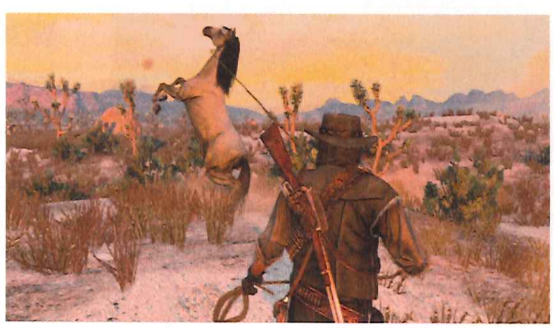


¿Dejarás que marquen a cuchillo a esa meretriz? Decisiones como estas se te presentarán a mansalva durante el juego.



¡ÉCHALES EL LAZO!

Recorrer el desierto a pie es una sentencia de muerte. Si tu caballo la «espicha» o es muy lento, nada mejor que capturar a lazo un potro salvaje y domarlo «in situ». El minijuego es bastante divertido... aunque echarle el lazo no será fácil. Un consejo: cuando veas una manada, elige siempre el de distinto color del resto.





» montura (en las praderas hay caballos a los que echar el lazo y domesticar), y prepárate para cabalgar de sol a sol mientras afrontas misiones principales, secundarias y todo tipo de retos adicionales. Caza animales para comerciar con su piel. Detén presos fugados o mata al *sheriff* que los custodia (en ambos casos podrás registrar los cadáveres en busca de dinero). Juega al póquer. Ayuda a guiar ganado. Escolta una dilligencia. Asalta un tren y participa en duelos (a medida que vayas siendo más famoso, más cretinos te retarán por los pueblos). Trabaja para los rebeldes mexicanos o apoya a sus opresores. Persigue criminales para cobrar la recompensa. Busca tesoros. Roba en las minas y en las casas. Protege a las prostitutas del acoso de borrachos armados. Pero, por favor, mientras haces todas estas cosas no dejes que el espectáculo de la naturaleza escape a tu vista. Cabalga hasta el atardecer, recorre desiertos, valles y cañones, y adéntrate en la inmensidad del Oeste, antes de ser engullido por la industrialización.

LOS 65€ MEJOR INVERTIDOS DEL AÑO

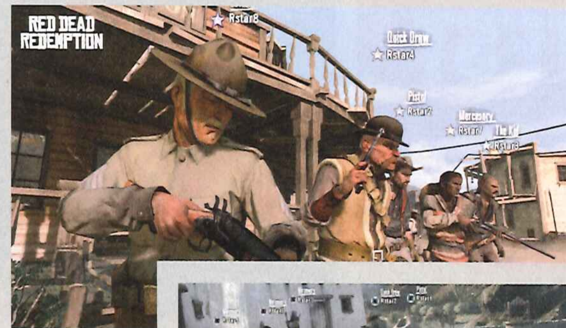
Hermoso y brutal, épico, variado, envolvente hasta rozar lo hipnótico y con un multijugador capaz de garantizarte meses de diversión... ***Red Dead Redemption*** dispara el listón para cualquier *sandbox* que ose aparecer en el mercado durante los próximos años. Incluso con sus *bugs* gráficos (espero que los parches no acaben con la «mujer burro» que se ha convertido en la sensación de la red y que espero encontrar algún día por el desierto), esta maravilla te absorberá el seso desde el mismo instante en que metas el BD en tu **PlayStation 3**. Y no digamos si, como un servidor, has crecido viendo películas del Oeste. ***Red Dead Redemption*** rezuma la violencia de los *western* de *Peckinpah* y *Leone*, la belleza y el fatalismo de las películas de *John Ford*, los maravillosos clichés de las novelas de Marcial Lafuente Estefanía... Créeme, si montas en tu caballo, tu vida y tu concepción de los videojuegos ya no serán iguales.

Una tierra indómita... Un Multijugador brutal

Abrumador. No hay mejor forma de definir el multijugador de ***Red Dead Redemption***. Empezando por ese modo Libre que te introduce en el gigantesco mapeado del modo Historia, frente a otros 16 jugadores que irán desempeñando misiones y desafíos por su cuenta... hasta que vuestros caminos se crucen. Suma experiencia y mejoras y úsalas al competir en el resto de modos de juego. Compite por el oro, participa en tiroteos masivos (el arranque de todos los modos es brillante, con los jugadores apuntándose, al estilo Tarantino) o disfruta de *Forajidos Hasta El Final*, el primer *pack* cooperativo, descargable desde *PS Store*... y gratis.









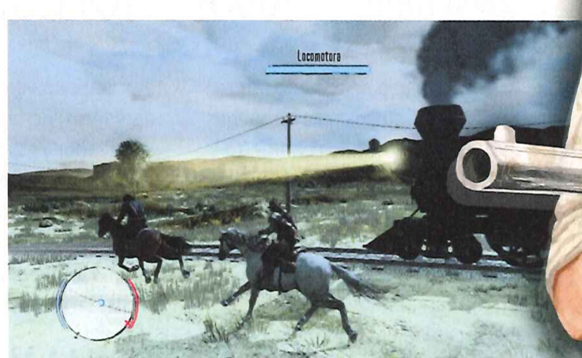
Ya puedes descargarte, gratis, las seis misiones cooperativas del pack Forajidos Hasta El Final. Un verdadero vicio hasta para cuatro jugadores.





No peques de pardillo. Cuando un tipo te dé mala espina, dispara primero y ya habrá tiempo de averiguar si era inocente o no.







REZUMA LA VIOLENCIA DE PECKINPAH Y LEONE, LA BELLEZA DE JOHN FORD, LOS CLICHÉS DE LAS NOVELAS DE ESTEFANÍA...

EVALUACIÓN

✔ Perderse en la inmensidad del desierto. Los atardeceres. La animación de los caballos. Su jugabilidad. El abrumador modo multijugador.

✘ Algunos bugs gráficos. Que algunos medios lo hayan simplificado, catalogándolo como un GTA en el Oeste (la madre que los parió).

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Los escenarios más hermosos que jamás has visto en consola. La animación de los caballos es espectacular.	La maravillosa música creada por Bill Elm y Woody Jackson se adecúa a cada momento de la acción.	Sólo necesitas subirte a un caballo por primera vez para comprender los maravilloso que este juego.	El modo historia te llevará unas 20 horas, pero completar todos los desafíos te llevará meses.	Enfrentánte en distintos modos directos o comparte mapeado con 15 tipos en el modo Libre.	Incluso con sus fallos es una de las cosas más hermosas que nos ha deparado PS3 hasta la fecha.	Sencillamente maravilloso tanto por su belleza como por su mecánica. Una obra maestra.
9,4	9,6	9,5	9,6	9,5	9,2	9,6

PS3

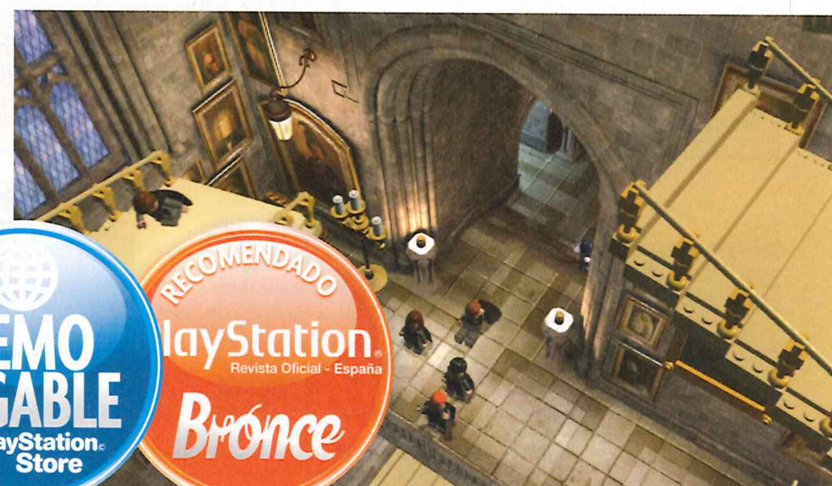


Género
Aventura
Compañía
Warner Bros
Desarrollador
TT Games
Distribuidor
Warner Bros
Jugadores
On-line
Sí (Cooperativo)
Texto-doblaje
Castellano
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
59,95 €
www.magicisbuilding.com.



Los escenarios de las películas están plasmados con fidelidad y con mucha gracia. El universo Potter hecho con piezas lego funciona.





DEMO JUGABLE En PlayStation Store

RECOMENDADO PlayStation Revista Oficial - España Bronce

LEGO HARRY POTTER AÑOS 1-4

DESCUBRE TODOS LOS SECRETOS DE HOGWARTS

El universo imaginado por *J.K. Rowling* llega a los juegos **Lego** renovando con acierto una jugabilidad que empezaba a mostrar signos de agotamiento. La acción de otros títulos como *Star Wars* se ha sustituido por *puzzles* constantes con un ligerísimo toque de plataformas, aunque el uso de los hechizos recuerda al poder de La Fuerza. Con la magia, tanto si se trata de atacar con la varita como de lanzar un hechizo, el jugador se siente conectado con los personajes y el espíritu de las películas y los libros del pequeño mago.

Los rompecabezas son en general fáciles, porque ***Lego Harry Potter*** quiere que disfrutes de *Hogwarts* sin quedarte atascado. La dificultad para resolverlos ha bajado respecto a juegos **Lego** anteriores, tal vez porque está destinado a un público más joven. De la misma forma, el humor es menos irreverente que en títulos **Lego** anteriores; no tiene tantos guiños al espectador y es más inocente.

Si los juegos **Lego** siempre se han caracterizado porque incitan a rejugar los niveles en el modo libre para recoger nuevos tesoros, con ***Lego Harry Potter*** tendrás más opciones que nunca: alumnos en peligro, bloques amarillos, el escudo del colegio... Y unos 120 personajes jugables, cada uno de ellos con habilidades especiales. No sólo juegas con personajes humanos: cuando elijas ser el perro de *Hagrid*, podrás excavar en el suelo en ciertos niveles.

Dentro de *Hogwarts* dispondrás de cierta libertad para moverte, aunque no tardarás en darte cuenta de que tienes poco que hacer yendo por tu cuenta. Una flecha y un fantasma te indicarán por dónde sigue el camino de la fase actual, de forma que nunca te perderás; ***Lego Harry Potter*** quiere agradar a sus jugadores y les guía con mimo.

CON LA MAGIA EL JUGADOR SE SIENTE CONECTADO CON LOS PERSONAJES Y EL ESPÍRITU DE LAS PELÍCULAS

Los niveles tienen un diseño irregular. Algunos como el de El bosque prohibido son muy buenos, pero otros flojean, aunque el juego en general presenta una diversidad interesante.

Puede que este **Lego** sea menos exigente y gracioso, pero lo que sí mantiene respecto a las películas es el encanto del mundo de *Potter*, y esto sí es una buena noticia.

LA ALTERNATIVA



3D DOT GAME HEROES
Exploración y puzzles, aunque en realidad es un homenaje a los juegos clásicos.

Por Sybil



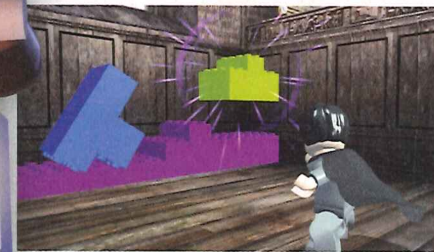






¡UNOS MUÑECOS MÁS REALES!

En este caso los muñecos Lego son más expresivos y tienen rasgos más diferenciados para parecerse a los actores de la serie. Los hace más realistas, aunque esto le quita cierta gracia al juego.



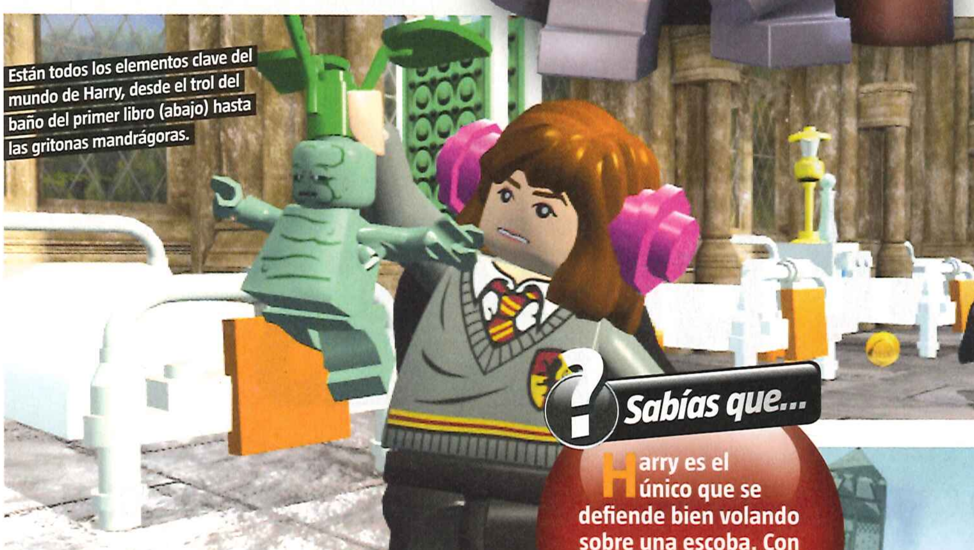
CAÍDA LIBRE. En algunos puzzles debes construir con piezas Lego que mueves con el stick. No son fáciles de manejar aunque hay mapas que te indican cómo colocarlas.



MAGIAS. Las aprendes yendo a clase y resolviendo algún puzzle con el hechizo correspondiente. Se van incorporando al juego a un ritmo excelente para aprender bien a usarlas.



CUADROS VIVOS. Tendrán un papel importante en algunos puzzles. Es muy divertido interactuar con ellos, ¿quién no ha deseado hacerlo al ver las películas?



Están todos los elementos clave del mundo de Harry, desde el trol del baño del primer libro (abajo) hasta las gritonas mandrágoras.

¿Sabías que...

Harry es el único que se defiende bien volando sobre una escoba. Con Hermione no llegarás a ningún lado y Ron sólo conseguirá marearte.





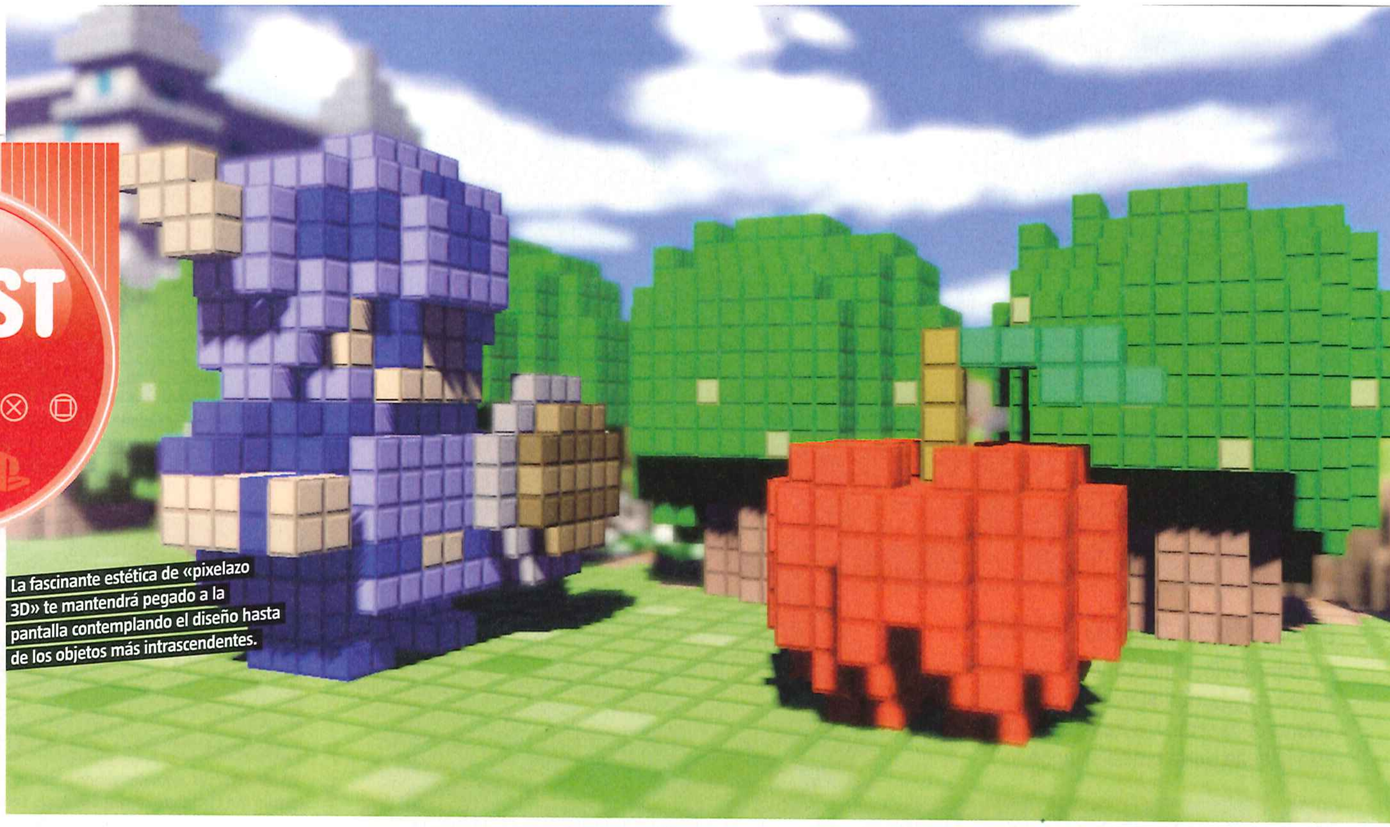
EVALUACIÓN

✔ Los elementos del universo de Rowling están muy bien integrados y combinados con el factor Lego. La magia da variedad y amenidad.

✘ A veces los puzzles son ilógicos. Las pocas veces que te quedes atascado sólo debes interactuar con todo lo que puedas hasta que se resuelve.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Suponen una mejora respecto a los vistos en Batman y en Indiana Jones 2, los anteriores juegos Lego.	Son los propios de los juegos Lego. La música es la de las películas, muy bien dosificada para no cansar.	Los puzzles incesantes pero fáciles logran que avanzar por el juego sea ameno y con ritmo.	Como puedes rejugar las fases con distintos personajes para descubrir secretos, tiene gran duración.	Warner ha confirmado que pronto aparecerá un parche para cooperativo On-line.	No es un juego que exija demasiado del hardware. No tiene caracte-rísticas muy destacables.	Divertido y sin grandes complicacio-nes. Gustará a los amantes del pequeño mago.
8,8	9,1	9,1	8,8	8,6	7,0	9,0

TEST



La fascinante estética de «pixelazo 3D» te mantendrá pegado a la pantalla contemplando el diseño hasta de los objetos más intrascendentes.

PS3



Género
RPG de acción
Compañía
Friendware
Desarrollador
From Software
Distribuidor
Koch Media
Jugadores
1
On-line
No
Texto-doblaje
Inglés
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (1.220 MB)
P.V.P. Recomendado
44,95€
3ddotgameheroes.com
7

3D DOT GAME HEROES



UN MUNDO TRIDIMENSIONAL CON ESTÉTICA BIDIMENSIONAL

Un medio como los videojuegos, que en casi cuarenta años ha pasado por muy variopintas estéticas, modas, estilos y mecánicas de juego, ajustadas a las posibilidades técnicas de las máquinas de cada momento, es capaz de propiciar todo tipo de refritos y de reformulaciones con la mirada puesta en el pasado. Por ejemplo: ¿qué pasa si cogemos la estética, jugabilidad y ritmo de los juegos de rol de los ochenta, tipo *Zelda*, convertimos sus pixels en cubos (lo que se llama voxel), con lo que todo adquiere una falsa y forzada tridimensionalidad, y lo aderezamos con algo de humor paródico y amable?

El resultado es un entrañable refrito de tópicos y chascarrillos a costa de los viejos tiempos con una mecánica adaptada a la nueva generación (cualquier *Zelda* es infinitamente más áspero, difícil y desesperante que esta sencilla aventura para todos los públicos) y el acento puesto en la acción más que en la exploración o el estilo «pseudorolero» de mejora de equipo. Los jugadores curtidos en las aventuras de la vieja escuela posiblemente encontrarán la dificultad de ***3D Dot Game Heroes*** demasiado adaptada al público más joven (lo cual, en el fondo, no tiene demasiado sentido), pero en cualquier caso ese no es el mayor atractivo de este juego de **From Software**. La gran apuesta de ***3D Dot Game Heroes*** consiste en recordar la ambientación completamente pasada de moda de los juegos de antaño y eso lo hace muy bien: paseos por las aldeas teniendo conversaciones inanes con los campesinos entre mazmorra y mazmorra, la historia de un héroe llamado a liberar a sus compatriotas de una maldición, recolección de objetos mágicos con distintas propiedades, usureros que venden información, jefes finales demasiado poderosos para ser vencidos de buenas a primeras aunque estén a nuestro alcance... todo convenciones narrativas y jugables que ***3D Dot Game Heroes*** replica con mimo.

SI TE GUSTAN LOS RPG DE LOS OCHENTA, RECONOCERÁS SUS TICS

Es cierto que se echa de menos en ***3D Dot Game Heroes*** algo más de ambición: que, por ejemplo, hubiera ampliado su radio paródico algo más allá de los *Zelda*, y hubiera puesto también en solfa a los *Final Fantasy* y otros juegos de la época. O que su sistema de juego e inventarios fuera algo más allá de la mera réplica, y se hubiera convertido en una buena reflexión acerca de las necesidades, las limitaciones y las glorias de los juegos de antaño, y cuál es su legado. A veces da la impresión de que tras una idea gráfica extraordinaria, la de replicar con voxels algo que sólo tiene sentido bajo el manto del pixel, no hay una filosofía de juego tan intensa y cuidada. Una pena, porque si a ello le sumamos que el juego no ha sido traducido a nuestro idioma, mucho nos tememos que este ***3D Dot Game Heroes*** puede pasar injustamente desapercibido.

LA ALTERNATIVA



MEGAMAN 10
Si la nostalgia te puede, acude a las tardías secuelas de Megaman.



Por John Tones



No todo son prados verdes y mazmorras aunque nos hubiera gustado, en general, algo más de variedad.

Los curiosos brillos de ríos y mares han sido muy discutidos. A nosotros nos encantan...



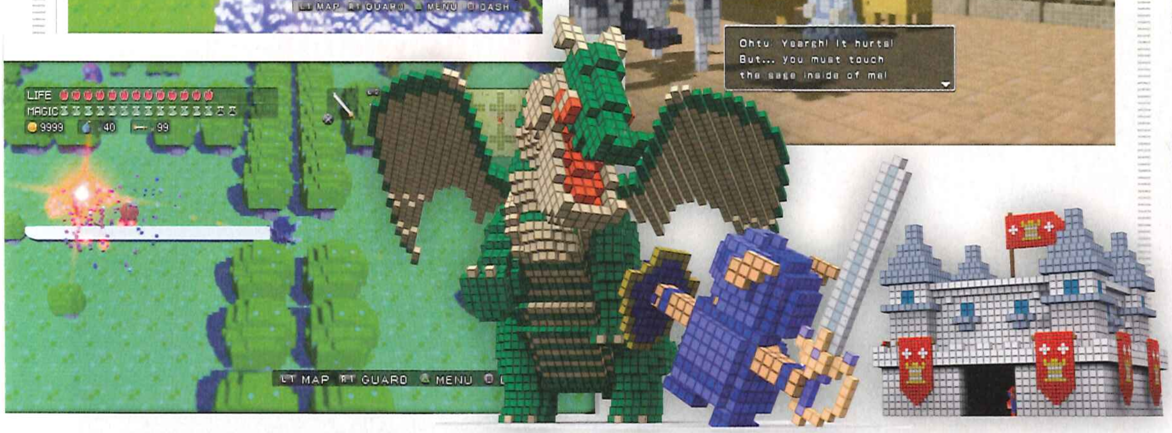
DIÁLOGOS. Una auténtica pena que los diálogos no hayan sido traducidos, porque en ellos reside buena parte del atractivo del juego.

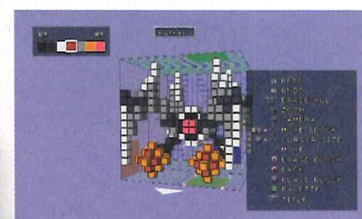






SUPERHUMOR. Como un Zelda diseñado por los Monty Python de Los Caballeros de la Mesa Cuadrada: ese es el tono delirante y de cuchufleta del juego.





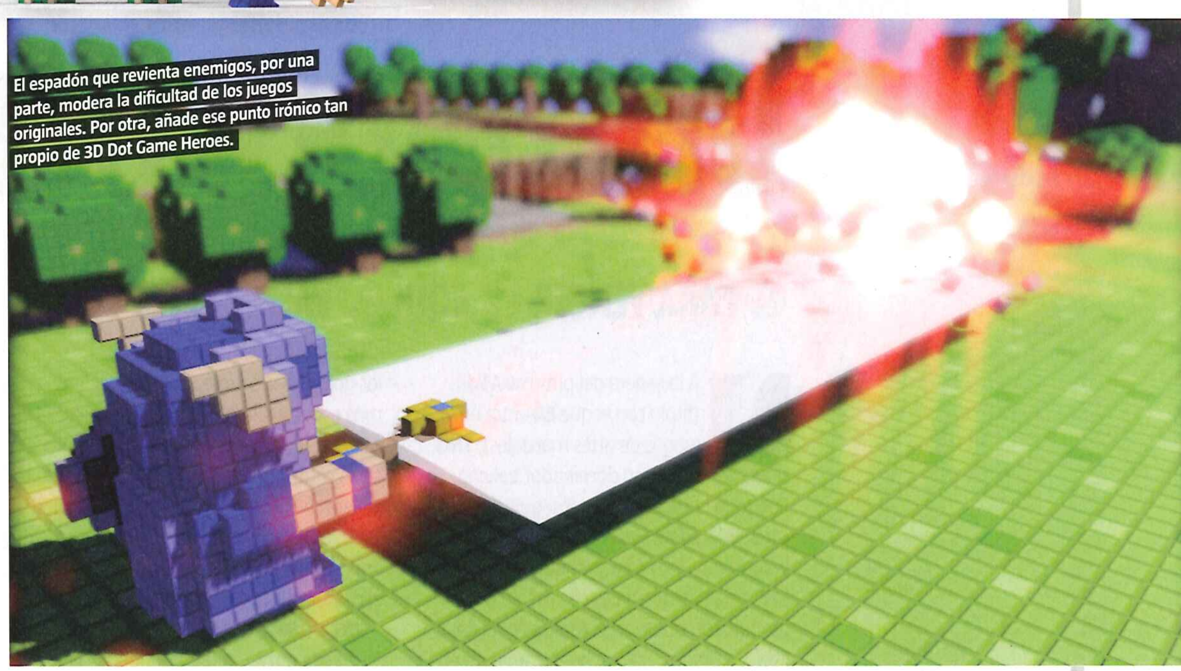
EDITOR DE PERSONAJES. Su versatilidad y potencia te tendrá jugando en pocos minutos con Ace Ventura o con Kristen Stewart.





ARMADO CON UNA ANTORCHA

Como buen tributo a los juegos de rol clásico el deambular por mazmorras tenebrosas es imprescindible. Asegúrate de ir bien provisto de antorchas o te verás buscando tiendas de provisiones a la mínima.



El espadón que revienta enemigos, por una parte, modera la dificultad de los juegos originales. Por otra, añade ese punto irónico tan propio de 3D Dot Game Heroes.

EVALUACIÓN

✔ La estética y las posibilidades de customización, que con un potente editor de vóxels te permitirá crear fácilmente tus propios héroes. Y el humor.

✘ No está traducido y no es un juego con poco texto precisamente. El fondo del juego es excesivamente simple para una idea tan buena.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
El punto fuerte del título. Hubiéramos preferido más variedad, pero el entorno cabecicubo es fascinante.	Réplica de las sencillas y atmosféricas melodías de los juegos de 8 bits. Detallista y entrañable.	Sencillo. No te supondrá demasiado desafío, aunque el ritmo apacible es parte de la gracia.	Unas 10 horas de Campaña. No hay multijugador ni nada que incite a volver al juego más adelante.	No hay multijugador de ningún tipo ni planes para escenarios o extras descargables.	Desde luego, no es un juego que precise tecnología punta, pero el HD le da un brillo muy especial a los gráficos.	Un título literalmente único, especialmente indicado para nostálgicos y abuelos.
8,5	8,0	8,3	7,0	-	6,0	8,4



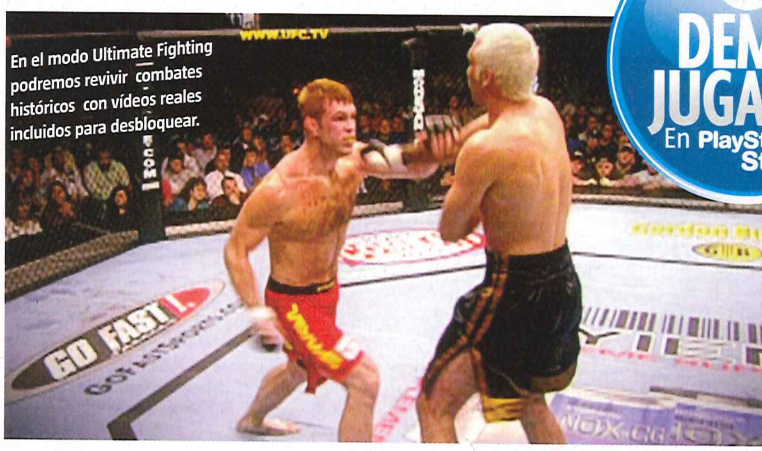


TEST

PS3



Género
Lucha
Compañía
THQ
Desarrollador
THQ
Distribuidor
THQ
Jugadores
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano-inglés
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (1.117 MB)
P.V.P. Recomendado
69,95 €
www.ufcundisputed.com
16



En el modo Ultimate Fighting podremos revivir combates históricos con vídeos reales incluidos para desbloquear.

DEMO JUGABLE En PlayStation Store

RECOMENDADO PlayStation Revista Oficial - España Bronce



UFC UNDISPUTED 2010

△ PARA VENCER ○ AQUÍ ✕ VALE □ CASI TODO

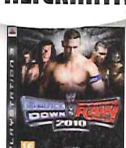
A la espera del próximo *MMA*, (título con el que **EA** entra en los juegos de artes marciales), **THQ** sigue siendo el gran dominador del *ring*. Con toda la experiencia conseguida con la saga *Smackdown VS. Raw*, el año pasado inauguraron una nueva franquicia bajo el sello *UFC*, un título que recrea fielmente el tan seguido torneo de artes marciales mixtas en Estados Unidos. Tras un buen comienzo el año pasado, ***UFC 2010*** tiene la tarea de consolidar un público fiel y mejorar el buen hacer de su antecesor. Podemos decir, sin temor a equivocarnos, que van por buen camino.

Uno de los aspectos más evolucionados es el realismo en los combates. Tanto las animaciones de los luchadores como los golpes o la sangre, hacen las peleas más espectaculares. Y una vez empiece el combate deberemos manejar éste tanto a corta como a larga distancia, pues aunque resulta sencillo golpear a nuestro rival desde lejos, las llaves y los agarres también son muy importantes; nuestro oponente puede ganar el combate si nos bloquea con una sumisión.

UFC 2010 se desmarca de la jugabilidad *arcade* de otros títulos y continúa la línea de un completo simulador en el que tendremos que ensayar mucho para vencer a los rivales más duros. Por contra el gran plantel de luchadores y el alto número de artes marciales disponibles (debutan karate, *sambo* y greco-romana) ofrecen posibilidades para todo tipo de jugadores. A los ya clásicos modos de juego Exhibición, Torneo, Título o Defensa del título se añaden el modo Carrera y *Ultimate Fighting*. Si bien el primero ya existía hay que decir que se ha mejorado notablemente, destacando sobre todo el editor, mucho más completo que el año pasado y con muchas opciones de personalización. *Ultimate Fighting* por su parte nos hace rememorar combates históricos con los que podemos desbloquear vídeos reales del campeonato si resultamos vencedores o cumplimos ciertas condiciones. El apartado On-line funciona correctamente aunque son pocos los modos de juego que nos ofrece. Esto unido a los excesivos tiempos de carga y la falta de más variedad en los modos de juego hacen que ***UFC Undisputed 2010*** no llegue a la excelencia, aunque se queda muy cerca de ella. Aquellos que tengan paciencia y les atraiga la lucha más salvaje, aquí tienen su juego.

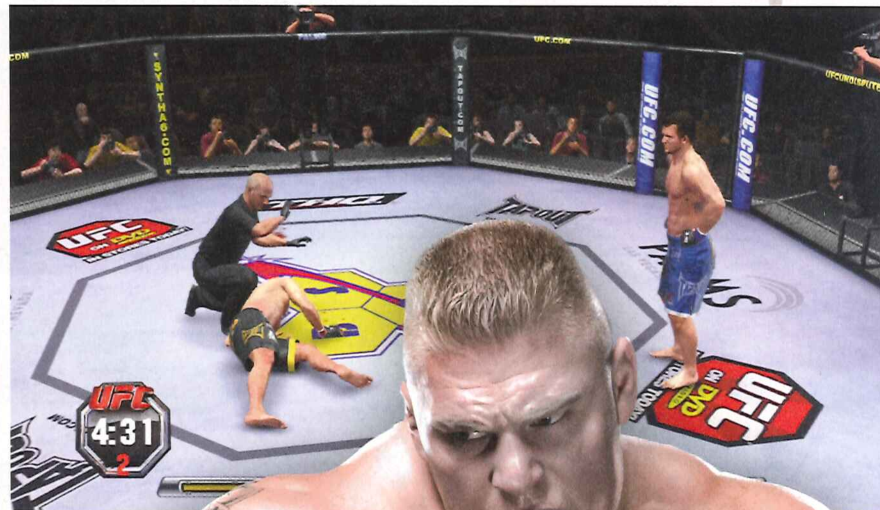
UFC 2010 ES UN SIMULADOR EN TODA REGLA. SI SÓLO MACHACAS BOTONES BESARÁS LA LONA MUY PRONTO.

LA ALTERNATIVA



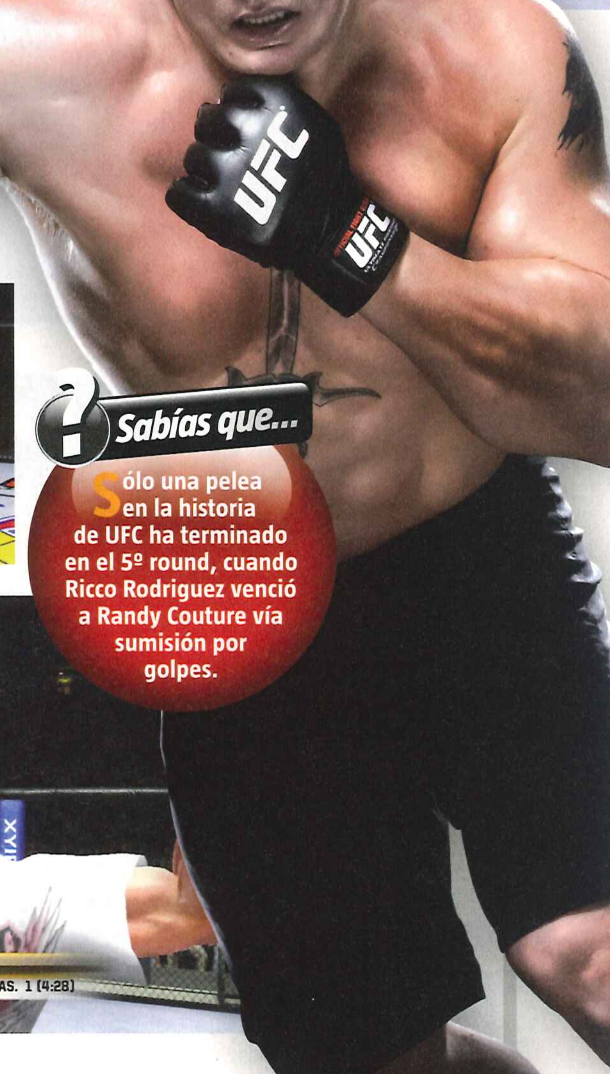
SMACKDOWN VS. RAW 2010
El rey del pressing catch. Otra gran saga de THQ aunque menos realista y más arcade.

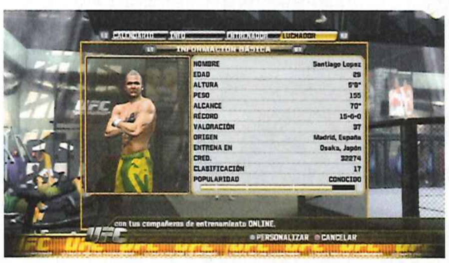

Esta preciosa amazona presenta los combates de Ultimate Fighting. Prestadle atención y dejad de mirarle el canalillo...





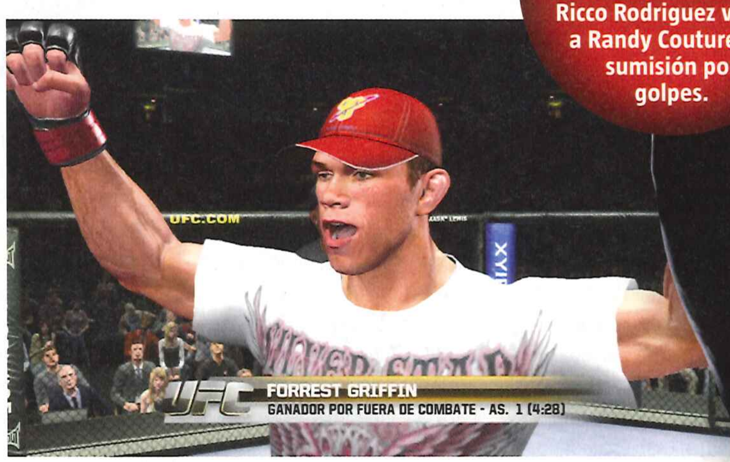
Realizar una sumisión es bastante complicado, aunque si lo logramos la victoria ya será nuestra.











¿Sabías que...

Sólo una pelea en la historia de UFC ha terminado en el 5º round, cuando Ricco Rodriguez venció a Randy Couture vía sumisión por golpes.

LA ESTRELLA: EL MODO CARRERA

Uno de los modos Off-line más interesantes es el modo Carrera. Habrá que llevar a nuestro luchador a lo más alto del ránking sin olvidarnos de entrenar, aumentar nuestra popularidad, contratar personal o cuidar nuestra imagen.

EVALUACIÓN

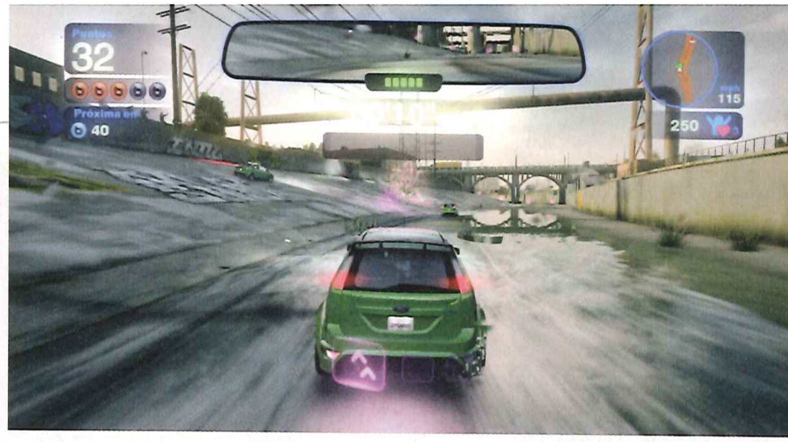
✓ Mejora todo lo hecho el año pasado añadiendo más luchadores, más artes marciales, mayor realismo y un completísimo editor.

✗ A pesar de instalar más de 1 GB los tiempos de carga se hacen bastante pesados. Por pedir, un modo Carrera aún mas variado.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Mejora en las animaciones y efectos para hacer sentir al jugador como si estuviera dentro del ring.	Quizás el apartado más flojo del juego. La banda sonora es cañera pero enseguida se hace repetitiva.	Gran plantel de luchadores reales, muchos estilos de combate y una exigente curva de aprendizaje.	Llegar a lo más alto en el modo Carrera y conseguir todos los vídeos desbloqueables lleva su tiempo.	Ya se encuentra disponible el primer contenido descargable, y se espera más en el futuro.	Aunque técnicamente cumple, la instalación de más de 1 GB no suple los excesivos tiempos de carga.	Un completo simulador de lucha que supera a su antecesor con notables mejoras.
9,1	8,0	9,1	8,9	8,5	8,0	9,0

Por John Tones









Los fans te premiarán con útiles puntos para desbloquear coches y mejoras si haces sus puñeteros circuitos de portales sin fallar.





PS3



Género
Conducción
Compañía
Activision
Desarrollador
Bizarre Creations
Distribuidor
Activision
Jugadores
x20
On-line
Sí
Trofeos
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Rec.
69,95 €
www.blurgame.com
7

BLUR

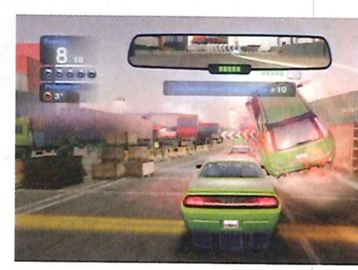
DEMO JUGABLE En PlayStation Store

COCHAZOS REALES TROMPAZOS DE FANTASÍA

Curiosa decisión la de **Bizarre Creations** a la hora de arrancar una nueva franquicia que haga olvidar su mítico *Project Gotham Racing*: coches licenciados, entornos reales... y mecánica de *Mario Kart*. ***Blur*** se mueve en un difuso mundo en el que los coches se conducen de forma realista, pero se lanzan bolas de energía, usan escudos, dejan minas a su paso y pasan por portales dibujados en el aire. Una curiosa decisión que deja claras las intenciones de **Bizarre**: ***Blur*** es un juego de ultimísima generación, pero también quiere recuperar la velocidad, inmediatez y frenesí de los *arcades* de conducción tradicionales.

Lo consigue, pero a medias: los coches pueden recoger hasta ocho potenciadores, esencialmente distintos tipos de proyectiles y alguna protección o mejora, pero es precisamente esa decisión de hacer que los escenarios y los coches sean realistas lo que limita el juego. No vamos a ver ni circuitos de arco iris, ni carreteras que bajen al centro de la tierra, ni complicados *loops* y construcciones imposibles, que es lo que pide un juego en el que continuamente estamos disparando misiles. Un estilo como el de ***Blur*** exige carreteras más estrechas... y algo más enloquecidas.

Pero en su estilo inmediato, ***Blur*** es muy divertido: eventos de destrucción, persecución y carrera; divertidas aglomeraciones entre veinte vehículos; mejoras constantes en los modelos; pruebas y exigencias de los fans que prolongan la vida del juego para quienes decidan contemplarlo al cien por cien... y por supuesto, un potente multijugador en el que todos los conductores pueden ser reales, y con modos tan absorbentes y frenéticos como una arena sin meta en la que tendrás que reventar al resto de contrincantes.





LA ALTERNATIVA



SPLIT/SECOND: VELOCITY
La otra opción actual. Superior y más trepidante.

EVALUACIÓN

La idea de un juego completamente realista en lo gráfico pero con un sistema de potenciación que recuerda a juegos de Super Nintendo puede hacerse algo repetitiva. Aún así, divertido y potente

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
8,4	8,2	8,6	8,2	8,8	8,0	8,6

Algunos escenarios son francamente espectaculares, con un punto futurista.

Muy sencillo de aprender y con cierto intríngulis si lo quieres dominar.

Descuento de 5€ al comprar uno de estos juegos

Cómo conseguirlo

Por correo

Selecciona los juegos que quieres comprar marcando con una X la casilla y envía el cupón a:
GAME-CentroMAIL. C/Virgilio 9. Ciudad de la Imagen - Pozuelo de Alarcón. 28223 Madrid.
En unos días recibirás CONTRA REEMBOLSO el pedido en tu casa.

En tu tienda

Dirígete con este cupón a tu tienda GAME-CentroMAIL más cercana.
Para más información llama al 902 17 18 19.

PS3



PVP recomendado 54,95 €

Lector PlayStation Revista Oficial - España **49,95 €**

PS3



PVP recomendado 69,95 €

Lector PlayStation Revista Oficial - España **64,95 €**

PS3



PVP recomendado 49,95 €

Lector PlayStation Revista Oficial - España **44,95 €**

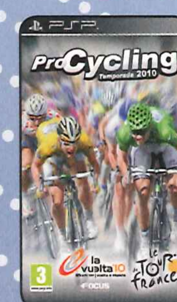
PS3



PVP recomendado 69,95 €

Lector PlayStation Revista Oficial - España **64,95 €**

PSP



PVP recomendado 39,95 €

Lector PlayStation Revista Oficial - España **34,95 €**

CUPÓN DE PEDIDO

DEMON'S SOULS	PRINCE OF PERSIA: LAS ARENAS OLVIDADAS	FURIA DE TITANES	ALPHA PROTOCOL	PRO CYCLING TOUR DE FRANCE 2010
☐ AÑADIR AL PEDIDO	☐ AÑADIR AL PEDIDO	☐ AÑADIR AL PEDIDO	☐ AÑADIR AL PEDIDO	☐ AÑADIR AL PEDIDO

NOMBRE APELLIDOS EDAD

DIRECCIÓN Nº PISO

POBLACIÓN PROVINCIA CÓDIGO POSTAL

TELÉFONO NIF E-MAIL

☐ CONTRA REEMBOLSO URGENTE
ESPAÑA 6,50 € // BALEARES 7,50 €

OFERTA NO ACUMULABLE A OTRAS PROMOCIONES DE GAME-CENTRO MAIL
OFERTA VÁLIDA HASTA EL 31 DE JULIO DE 2010

PlayStation Revista Oficial - España · GAME · CENTRO MAIL

PS3 PS2 PSP

VERSIÓN BETA
Analizamos todos los juegos que molan



Entre otras curiosidades, los fans podrán descubrir aquí el primer encuentro entre Bumblebee y Optimus.

PS3

PRIMERA IMPRESIÓN



NEMESIS
No sólo respeta al máximo la franquicia original sino que la enriquece con unos gráficos y una acción imparables.

Robotástico
★★★★☆

Compañía
Activision
Programador
High Moon Studios
Género
Shooter

A LA VENTA EN JULIO

Transformers
La Guerra Por Cybertron

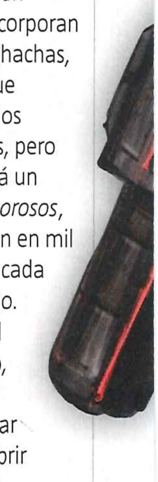
Los míticos juguetes de Hasbro se machacan los pernos en un shooter rebosante de amor por la franquicia

Con cada nueva pantalla, vídeo y *beta* de ***Transformers: La Guerra Por Cybertron*** que llega a mis manos, más me arrepiendo de haber centrado mi infancia en hacer el cafre con los *Masters del Universo*, en lugar de jugar con los robots transformables de **Hasbro**. Los genuinos fans de *Autobots* y *Decepticons* serán los que más se emocionen al descubrir el mimo con el que **Activision** y **High Moon Studios** han recreado el planeta *Cybertron*, así como sus transformables pobladores.

A lo largo de diez capítulos seremos partícipes (engrosando las filas de ambos bandos) de la guerra civil que sufrió *Cybertron* y que acabó con el éxodo de los *Autobots* hacia la Tierra. Pero el planeta azul tendrá que esperar a la secuela, porque este juego transcurre íntegramente en el hogar de *Autobots* y *Decepticons*. Los 5 primeros capítulos están protagonizados por los «villanos». *Megatron*, *Brawl* y *Barricade* se lanzan en pos de la fuente del *Dark Energon*, el volátil elemento que podría dar la supremacía a los *Decepticons*, custodiado por el *autobot Starscream* (que tardará poco en cambiar de bando para ponerse al servicio de *Megatron*). A partir del sexto capítulo, la acción salta al bando *Autobot*, comandados por *Optimus* (antes de ganarse el título de *Prime*).

Además del magnífico rediseño de los *Transformers* (creado a partir de cero por los ingenieros y grafistas de **High Moon Studios**, bajo la aprobación de **Hasbro**), otro de los grandes aciertos de ***La Guerra Por Cybertron*** es que el modo Campaña ha sido diseñado para disfrutarse en cooperativo: podrás jugar junto a dos amigos (o la IA, en caso de jugar solo), vía On-line, cada uno controlando a un mecha distinto. Así, antes de cada misión, podrás elegir personaje y explotar su propio armamento y habilidades (el sexto capítulo nos permite elegir entre *Optimus*, *Bumblebee* y *Ratchet*). Los 24 *Transformers* desvelados hasta la fecha mutan en vehículos terrestres o aéreos, e incorporan brutales armas cuerpo a cuerpo (hachas, mazas y otras lindezas). Puede que esté basada en una serie de dibujos animados y una línea de juguetes, pero la guerra civil de *Cybertron* no será un especial televisivo de los *Osos Amorosos*, precisamente. Los mechas estallan en mil pedazos, mientras combaten por cada centímetro cuadrado del escenario.

No podemos esperar a echar el guante a la versión final del juego, pero de momento nos hemos contentado con curiosear en un par de niveles de la campaña y descubrir las enormes posibilidad del modo On-line. Aquí no solo podremos diseñar nuestros propios *Transformers*, sino que probaremos nuestras creaciones en siete modos diferentes, en el que no falta, por supuesto, el clásico *Deathmatch* por equipos. Llegó el momento de decidir si quieres ser un *Autobot* o un *Decepticon*.





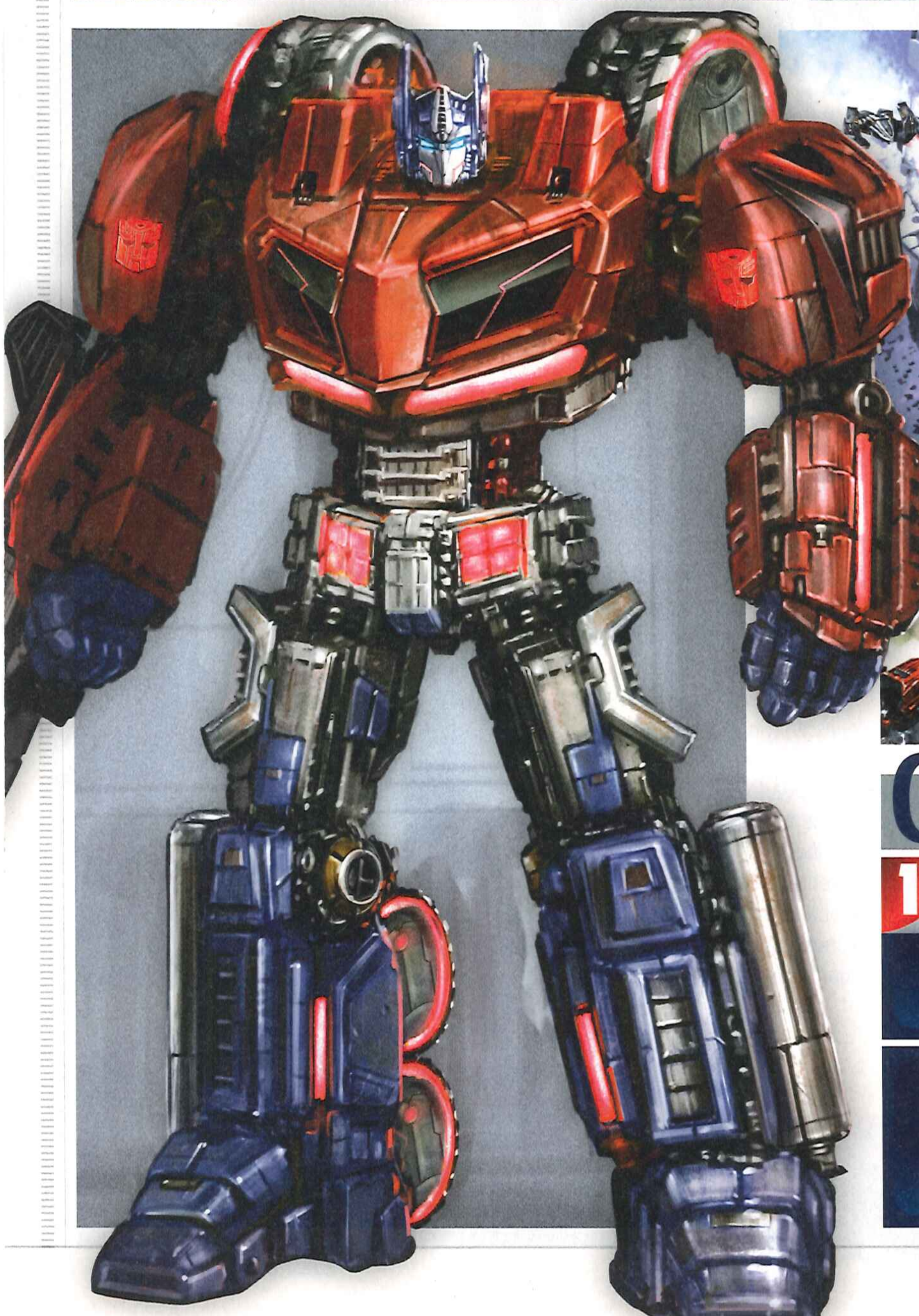






Serás testigo y parte activa de la guerra civil que destruyó el planeta de los Transformers.







Cada Transformer cuenta con sus propias armas y habilidades. Incluso algunos pueden curar a sus camaradas.



El modo Campaña se compone de diez capítulos en los que encarnarás a Decepticons y Autobots.

Claves

1 El multijugador, en el que podrás diseñar tu propio Transformer, promete horas de piques a través de sus siete modos de juego.





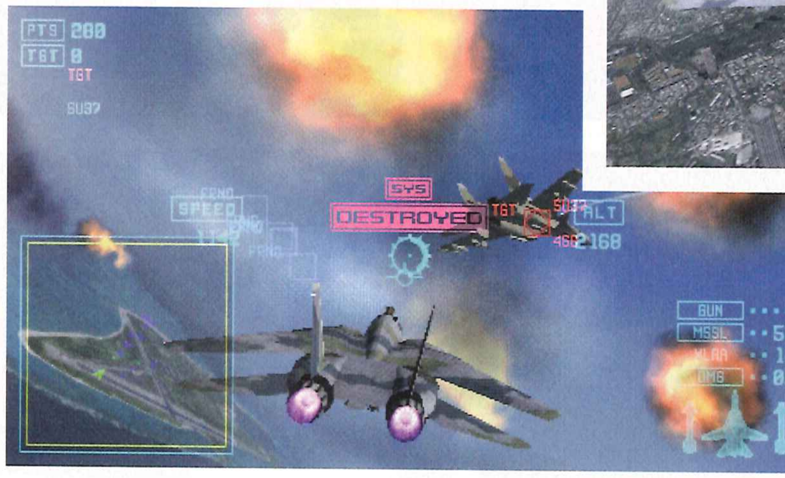
2 Peter Cullen, la voz de Optimus Prime en la serie clásica de animación y en las dos películas de Michael Bay, volverá a encarnar al líder de los Autobots.



VERSIÓN BETA



La Torre de Tokio, inspirada en la parisina Torre Eiffel, destaca en esta coquetuela pantalla.



PSP

PRIMERA IMPRESIÓN



NEMESIS
¿Duelos multijugador con la jugabilidad made in Ace Combat? ¿Dónde tengo que firmar?

Vertiginoso
★★★★☆

Compañía
Namco Bandai
Programador
Project Aces
Género
Arcade aéreo

A LA VENTA EL **30 DE JULIO**



¿Qué sería de la saga Ace Combat si no nos permitiera hacer chifladuras como sortear rascacielos a velocidad de Mach 2? Aquella vecina no supo lo que le venía encima cuando se asomó a tender la ropa...

Ace Combat
Joint Assault

Feroces duelos aéreos para ocho jugadores con el encanto Ace Combat



La mecánica no ha cambiado demasiado desde los tiempos del primer Ace Combat pero no nos importa en absoluto. Lo que queremos es derribar aviones y hacer el cabra... ¡y vive Dios que podremos hacerlo!

Tendremos que seguir soñando con ver un *Ace Combat* en **PS3**, pero podremos consolarnos, y de qué manera, con una nueva ración de combates aéreos para la portátil de **Sony**. En ***Ace Combat Joint Assault*** el equipo **Project Aces** recrea por primera vez escenarios reales (Tokio, Londres, San Francisco... incluso Egipto) sobre los que volarán más de 40 modelos reales de cazas y bombarderos, licenciados de las principales industrias aeronáuticas.

Cualquiera que haya tenido la fortuna de disfrutar de una entrega de *Ace Combat*, desde los lejanos tiempos de la **PSone**, conoce a la perfección la exitosa receta de la franquicia: combinar mecánica *arcade* con gráficos dignos de un simulador de vuelo. Esta entrega permanece fiel a la tradición, prestando una atención especial al modo multijugador. ***Ace Combat Joint Assault*** ofrece una completa Campaña cooperativa para cuatro jugadores (tanto en *ad hoc* como en modo infraestructura) y un diabólico modo *VS.* para ocho consolas. Gracias al nuevo *Joint Assault Mission System*, nuestra actuación sobre el escenario (por ejemplo, dejar un enemigo vivo) tendrá repercusiones en el mapeado de los otros jugadores.

Además, el salto gráfico, desde el *Ace Combat X* (2006) es notable, como queda patente en estas pantallas. Lo que hemos probado hasta ahora nos ha encantado aunque ya ahondaremos más en el juego cuando llegue la versión de *review*.



Claves

1 Por primera vez Namco recrea escenarios reales para un Ace Combat. Prepárate para sobrevolar los cielos de Egipto o los más conocidos monumentos de Tokio, Londres o San Francisco.



2 Como ya es habitual en la franquicia Ace Combat, Joint Assault recrea con todo lujo de detalle más de 40 aviones militares reales licenciados de las principales industrias aeronáuticas.



VERSIÓN BETA

PS3

PSP

PRIMERA IMPRESIÓN



LAST MONKEY
Un nuevo y atractivo concepto para los juegos basados en licencias cinematográficas.

Infinito
★★★★★

Compañía
Disney Interactive
Programador
Avalanche Software
Género
Aventura/ Plataformas







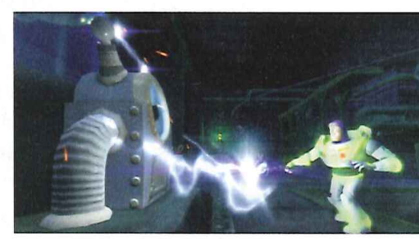
El modo Historia te permitirá revivir algunas de las escenas más emocionantes de la película.

Woody, Buzz y compañía se enfrentarán a una nueva amenaza: el jardín de infancia.



El pueblo que sirve de escenario para el modo Toybox podrá ser personalizado y customizado hasta el infinito...





Toy Story 3 El Videojuego

Los juegos infantiles nunca volverán a ser lo mismo

Hace ya más de tres años que los programadores de **Avalanche** se reunieron con los responsables de **Pixar** para presenciar una versión muy preliminar de *Toy Story 3*, el filme que llegará próximamente a las pantallas de todo el mundo. En aquel momento comenzó la producción del «inevitable» videojuego que iría unido a su estreno, como había ocurrido con las dos entregas anteriores. Poco después, los desarrolladores volvieron a las oficinas de **Pixar** con dos proyectos diferentes para que uno de ellos se convirtiera definitivamente en el juego que nos ocupa: por un lado, el típico producto de plataformas y acción que seguía el desarrollo de la película, con sus personajes jugables según el nivel y su evolución típica. Por otro lado, algo mucho más innovador: un juego no lineal, completamente abierto y libre, inspirado en las «cajas de juguetes» con las que los niños disfrutan horas y horas. Algo así como un *GTA*, sólo que creado por el propio jugador a medida que va descubriendo nuevos elementos. Pues bien los chicos de la productora decidieron que ambos proyectos debían convivir en el mismo producto, y esto precisamente es lo que hoy tenemos entre manos. Conectados íntimamente, ambos modos de juego cumplen con su cometido, siendo uno de duración corta (el modo Historia) y el otro mucho más expansivo y lleno de posibilidades de juego, por lo que hemos podido experimentar hasta ahora. Quizás sea este el que nos haga cambiar de opinión sobre las licencias de películas...

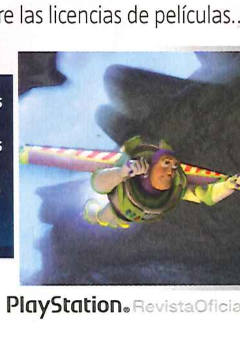
A LA VENTA EN JUNIO

Claves

1 El Emperador Zurg, uno de los «villanos» más conocidos de la saga, será un personaje jugable exclusivo de la versión para PlayStation 3. Los otros serán Woody, Buzz y Jessy... y quizás alguno más.



2 Cada uno de los protagonistas del juego y de la película cuenta con sus propios niveles que explotan las habilidades que los caracterizan, como los de vuelo para el astronauta Buzz Lightyear.



Consultorio

Enviad vuestras consultas a:
Playstation Revista Oficial
C/O'Donnell, 12 28009 Madrid
Escribe «Consultorio Oficial» en una esquina del sobre

O manda un e-mail a:
ps@grupozeta.es
Indicando como asunto:
«Consultorio Oficial»

Reversal

Si no estás de acuerdo con una nota y crees que hemos sido injustos o benévolos al puntuar un juego, Reversal es tu sección. Haznos saber tu opinión a través de este nuevo apartado.



***Lost Planet 2*: No entiendo cómo este juego ha podido llevarse semejante nota en vuestra revista. De acuerdo que el modo cooperativo puede ser divertido, pero yo a un juego le pido, en primer lugar, que cuente con un modo Historia sólido y jugable, y el de la última producción de Capcom es de todo menos eso. De hecho, llega a ser tan frustrante que me han dado ganas de apagar la consola en más de una ocasión. RAFA M.**

Sagas clásicas, nuevos capítulos

Hola me llamo Felipe y estaría encantado si me pudierais aclarar unas dudas:
1 ¿Saldrá próximamente algún *Onimusha* para PS3?
2 ¿Hay alguna novedad sobre *Parasite Eve The Third Birthday*?
3 ¿Se sabe algo del posible *remake* de *Final Fantasy VII*?
4 ¿Podremos disfrutar de un *Project Zero* en PS3?

FELIPE AGRA, VÍA E-MAIL.



GRAN TURISMO 5. Ya queda menos para poder disfrutar de la gran obra de Kazunori Yamauchi al frente de Polyphony Digital. Más información en nuestro próximo número.

1 Pues parece que por el momento los desarrolladores de **Capcom** no están muy interesados en resucitar la saga. Si te sirve de algo, posiblemente alguno de los personajes aparecidos en los diferentes capítulos de *Onimusha* aparezca en el próximo ***Marvel Vs. Capcom 3***, que será presentado con mucho más detalle durante el próximo **E3**.
2 Pues lo cierto es que los programadores del juego, un estudio interno de **Square Enix** en Japón, mantienen un secretismo absoluto sobre la tercera entrega de las aventuras de *Aya Brea*. El juego, que en principio iba a ser lanzado para móviles y más tarde cambió su plataforma de destino a **PSP** será revelado oficialmente, según los últimos rumores, durante el próximo **Tokyo Game Show** que tendrá lugar en Otoño, así que toca esperar un poquito más...
3 Una pregunta de las del millón. Parece casi seguro que, al menos durante los próximos años, no aparecerá el susodicho *remake*, ya que los responsables de la compañía han comentado que les llevaría al menos el doble de tiempo su desarrollo que el de la décimotercera entrega de la saga.
4 La última entrega que ha aparecido de la legendaria saga de terror de **Tecmo** ni siquiera ha aparecido en ninguna consola de **Sony**, pero sería muy raro que una serie con tanto tirón como lo es *Project Zero* no acabara dando el salto a la nueva generación.

El que sí acaba de ser anunciado es un nuevo *Silent Hill* para **PS3**, por si lo tuyo son los juegos de terror, que está siendo desarrollado por un grupo de programación aún sin revelar (y que no son los de **Double Helix**, autores de *Homecoming*.)

Los mejores shooters cara a cara

En primer lugar mi enhorabuena por la revista que tenéis, que es impresionante. Tengo una serie de dudas:

1 He vendido el *COD 6* por el *Battlefield 2* por la conexión de On-line de los servidores de EA. ¿He hecho bien?
2 En números anteriores se hablaba de *WRC* pero, ¿el *WRC* no aparecerá en el *GT5*?
3 ¿Se sabe algo de *Gran Turismo 5*, algún rumor o alguna pista?
4 ¿A quién se acercará más el nuevo *Medal Of Honor*? Al *COD 6* o *Battlefield 2*?

CARLOS HERNANDO, VÍA E-MAIL.

1 No entendemos del todo bien tu pregunta; supongo que te refieres a que has preferido el ***Battlefield BC 2***

La Tecno Duda

«MOVE Y SUS ACCESORIOS»

Me gustaría saber si los tres elementos que componen la experiencia PlayStation Move (cámara, mando principal y secundario) serán necesarios para poder disfrutar de todos los juegos que sean compatibles con el «cacharro».

«CHANNI», VÍA E-MAIL.

El mando principal (el de la bolita que se ilumina con colores) y la cámara *PlayStation Eye* sí que son imprescindibles como tándem para poder disfrutar de cualquiera de los juegos. Sin embargo, si tienes ya la cámara podrás adquirir el mando por separado. Por otro lado, en algunos títulos se hace uso de dos de estos controladores principales a la vez, mientras que otros más complejos, como el próximo *SOCOM 4* necesitarán del mando secundario con sus botones adicionales y su *stick* analógico para funcionar de forma correcta.

porque su experiencia de juego Online es más satisfactoria... La verdad es que nosotros no hemos tenido problemas de conexión con ninguno de ellos. En cualquier caso, ambos son grandísimos juegos, así que tampoco ha sido una mala elección...

2 Efectivamente, en el próximo ***Gran Turismo 5*** la disciplina todoterreno *WRC* será uno de los modos de juego disponibles. Si lo que te interesa es la saga *WRC*, por el momento parece que sus creadores están de momento muy ocupados con la serie *MotorStorm*. Acaban de anunciar la tercera entrega, que por lo que se sabe tendrá lugar en varias localizaciones de la Costa Oeste de los Estados Unidos en medio de una destrucción total...

3 Pues los últimos datos que han trascendido sobre la gran obra de **Polyphony Digital** son dos: por una parte, que el juego sigue al noventa por ciento de su desarrollo, por lo que todo parece indicar que verá la luz antes de que finalice el presente año. Por otro, que incorporará soporte para *PlayStation Move*; de hecho ésta parece ser una de las razones para que su proceso de programación se haya visto alargado. En cualquier caso, tendrás mucha más información en el próximo número de la revista, en nuestro reportaje sobre el **E3**.

4 Pues te diré que, habiendo jugado ya con la nueva entrega de *Medal Of Honor* (aunque sólo a la modalidad multijugador), se podría definir como una mezcla entre los dos. De hecho, este modo está siendo desarrollado por los responsables de la saga *Battlefield*.

En cuanto al modo Historia, será más parecido a lo visto en *Call Of Duty* por su espectacularidad y linealidad cinematográfica, en oposición al desarrollo algo más abierto de la serie de **Dice**. En cualquier caso, no decepcionará.



EL TEMA DEL MES

¿Qué época te gustaría revivir en un videojuego?

Las grandes civilizaciones antiguas

CÉSAR INIESTA HERRERO. VÍA E-MAIL.

Como aficionado a la Historia (y en especial a las civilizaciones antiguas) me encantaría un juego que se desarrollara en la época de la Roma Imperial o de la Grecia clásica, sería perfecto si pudiera ser un mundo abierto a lo *Red Dead Redemption*; poder participar en momentos claves de estas dos grandes civilizaciones, visitar el foro romano, el Coliseo o el legendario senado romano, o por otra parte viajar al Partenón de la Acrópolis en Atenas o emprender viajes marítimos para fundar nuevas colonias por todo el Mediterráneo. Sería una experiencia didáctica y muy divertida. Tampoco estaría mal un juego que transcurriera durante la llegada de los españoles al nuevo mundo en la época de los Aztecas o los Incas, para poder comprender el choque y el encuentro de civilizaciones tan diferentes y los efectos buenos y malos que se produjeron en ese momento. Poder adentrarse en las selvas de América del sur al lado de los conquistadores y exploradores españoles o vivir como un azteca debe ser algo fantástico y que, a excepción de los títulos orientados a la estrategia, nunca se ha visto en un videojuego.

Lo ideal sería viajar en el tiempo

RAÚL JIMÉNEZ. VÍA E-MAIL.

Sí, ya se que es un tema muy tocado, pero para mí el juego se desarrollaría de la siguiente manera: un futuro en el que el ser humano pudiera viajar en el tiempo para lograr que la Historia se mantuviese intacta, ya que a causa de la automatización se han perdido todos los conocimientos en cultura, arquitectura, hallazgos, etc., pero sobretodo en hechos históricos, y se pudiese hacer un motín en las naves de Colón, derrotar a Napoleón, evitar una guerra civil...

Nuevo tema del mes para el nº 115.

¿Pagarías una cantidad fija al mes por disfrutar de un servicio «Premium» de PlayStation Network?

DUDAS OFICIALES



¿La guía de Demon's Souls está en inglés?

La guía oficial que incluirá la edición especial de ***Demon's Souls*** que llegará a España es la más actualizada hasta la fecha, pero no vendrá traducida al castellano, algo que sí ocurrirá con el juego. No se puede tener todo...



¿Para cuándo Kingdom Hearts BBS?

Square Enix ha anunciado que el juego llegará a nuestro país el próximo diez de septiembre. Con casi total seguridad aparecerá con los textos en castellano, aunque lo del doblaje de las voces ya es otro cantar...



¿Mapas reciclados en COD MW2

Efectivamente, como bien señala uno de nuestros lectores, dos de los mapas que incluye el recién lanzado *pack* para ***Call Of Duty Modern Warfare 2*** pertenecen al anterior capítulo de la saga. Esto, unido a su elevado precio, ha suscitado alguna que otra polémica.

Buzón

- Envíanos las fotos de tus récords, de tu mascota con tu PSP, de tu viaje a Japón, de tu PS3 recién comprada...
- ¿Has encontrado un fallo en nuestras páginas? ¡Envíanoslo!
- ¿Qué te gustaría cambiar o mejorar de la revista?
- Envía tu carta a **Playstation Revista Oficial (Buzón) c/O'Donnell, 12 28009 Madrid** o al e-mail **ps@grupozeta.es**

Fotomatón



Ruben Herrero Tascon nos envía, desde su Gijón, la prueba irrefutable de que ha exprimido Dead To Rights Retribution hasta el límite: el trofeo de platino.



Iván Rosado Barroso colecciona los números de nuestra revista... nos sentimos honrados, a ver si dentro de otros diez años tu colección aumenta ;)

El récord del mes



De nuevo el campeón Ruben Herrero Tascón consigue un Trofeo de Platino, ahora en POP: Las Arenas Olvidadas.

Sigue la polémica alrededor de Final Fantasy XIII

ÁLVARO MÉNDEZ. CÁDIZ.

Durante muchos años hemos esperado el debut de la mejor saga de rol japonés de la historia en **PlayStation 3**, y cuando por fin ha llegado, parece que muchos no han sabido apreciarlo como es debido (no os incluyo a vosotros, la **Revista Oficial PlayStation**, que le otorgasteis una nota para mí más que merecida). Parece que hay usuarios y medios que se consideran más «guays» por criticar a los grandes, y esta vez ***Final Fantasy XIII*** ha pagado el pato de forma totalmente injustificada.

Se le acusa de ser demasiado lineal, sobre todo en su primera mitad. Pero a ver, ¿desde cuándo esta saga ha ofrecido libertad al jugador? Señores, si libertad queréis, existen otros títulos mucho más adecuados como *Oblivion*, *Fallout 3*, *Dragon Age*, etc. (que también me encantan, por cierto). Pero *Final Fantasy* siempre se ha centrado en contar una historia cerrada a través de entornos también bastante poco abiertos; no sé a qué viene tanta crítica. Y cuando estos entornos son tan bellos y variados como los de este juego de **Square Enix**, la verdad es que es toda una gozada andar por ellos, aunque no puedas decidir en todo momento el camino que quieres tomar.

Otro de los puntos que se ha criticado del juego es que es una sucesión de batallas. Pero es que los juegos de rol japoneses siempre se han centrado en esto, en las batallas por turnos. Gracias a Dios, donde parece que casi todos, tanto jugadores como revistas y páginas web se han puesto de acuerdo es en que los combates son los mejores de toda la serie, y por lo tanto también los mejores de todo el género en toda su historia. A mí también me lo han parecido, y la simplificación que han sufrido me parece todo un acierto, pues así no pierdes tiempo en tonterías y puedes centrarte en la parte estratégica más importante.



«Tenía que salir en defensa de uno de los juegos más grandes»

Bueno, pues nada más, gracias por escucharme y por dejarme defender a uno de los juegos más grandes (en todos los sentidos) a los que he jugado. Y es que cuando a uno le tocan lo que quiere, no puede evitar salir en su defensa.

A vueltas con el contenido descargable de pago...

JUANMA LÓPEZ. VÍA E-MAIL.

Quiero con esta carta denunciar un hecho que me parece poco justo. Ya se ha debatido mucho en estas páginas sobre el contenido adicional que aparece en la *Store* después del lanzamiento del juego. Hay varios tipos: a veces te quieren cobrar una millonada por algún elemento que, o bien no añade nada importante al juego, o bien debería haber estado en el disco desde un comienzo. En otras ocasiones, se trata de un contenido realmente adicional y que merece la pena, pues permite disfrutar durante algunas horas más de nuestros títulos favoritos. Incluso, hay veces que de forma gratuita nos dan bastante, como ha ocurrido con *Burnout Paradise*.

Pero la última idea que ha tenido **Electronic Arts** me parece que no va por el camino más correcto. Para luchar contra la compra-venta de juegos de segunda mano (algo totalmente legal y legítimo, por cierto) han decidido que las posibilidades de juego On-line sólo puedan ser disfrutadas de forma gratuita por el comprador original. Los que lo compren de segunda mano tendrán que pagar una cantidad para activar estas funciones. Lo que ocurría antes, que era una especie de regalo para los compradores del original, se ha convertido en una «penalización» para los que recurran a la segunda mano, que es la única opción para muchos.

Tú Puntúas

Si quieres dar tu opinión sobre los juegos que han aparecido comentados en nuestras páginas y crees que merecían otra puntuación, ¡esta es tu gran oportunidad!



7,9

ALPHA PROTOCOL

LORENZO R. VÍA E-MAIL.

Cuanto más leía sobre el juego de **Obsidian**, más ganas tenía de jugarlo. Pero una vez que me hice con él, comencé a ver sus carencias: el control es deficiente, los elementos *RPG* no están del todo bien integrados y los gráficos no pasan de discretos. Una verdadera lástima.



9,4

DRAGON AGE ORIGINS

EL NIÑO MANCHA. VÍA E-MAIL.

Desde que, tras muchísimas horas de juego, abandoné el mundo de *Oblivion*, no había logrado encontrar una experiencia que se acercara. Pero ***Dragon Age*** me ha cautivado por la profundidad de su trama, las posibilidades de su sistema de juego y su genial ambientación. Un clásico.



8,7

BAYONETTA

HUNKY. VÍA E-MAIL.

Soy un seguidor de toda la vida de *Devil May Cry* y los juegos de este estilo, por eso he disfrutado como un enano con ***Bayonetta***. Es divertido a más no poder, pero he echado de menos que los programadores se hayan currado algo más la conversión a **PS3**. Los gráficos son deficientes...

CONCURSO

Sega y PlayStation Revista Oficial te dan la oportunidad de conseguir el juego de espionaje más esperado de PS3. Si quieres optar a uno de los 5 lotes exclusivos de juego promocional completo de PS3 + lectores SIM de Alpha Protocol o a uno de los 10 juegos promocionales de PS3, envía un SMS con la respuesta más original antes del 15 de julio de 2010.

¡PARTICIPA!

PODRÁS GANAR...



5 Lectores SIM de Alpha Protocol

15 Juegos promocionales completos



¿Qué nombre le pondrías al espía protagonista de Alpha Protocol?
¡Envíanos el nombre más original que se te ocurra!

Envía un **SMS** al **25152** con **Play Alpha** y el **nombre del espía**
¡Los 15 nombres más originales conseguirán los premios!
Ejemplo: Play Alpha Axel Espigas

Coste del SMS 1,42 € IVA incluido. Servicio prestado por Alterna Project Marketing. 902 210 230. info@eurostar.es.
Concurso válido del 16 de junio al 14 de julio del 2010. Fallo del jurado el 15 de julio de 2010.
Consultar bases y protección de datos en www.revistaplaystation.com Concurso organizado por: Sega y PlayStation Revista Oficial.

T!ps PS3

1 N


RED DEAD REDEMPTION
evaluación 9,6
Monta a caballo, juega al póquer o gana duelos al sol. Eres John Marston y el salvaje oeste te espera.
Rockstar 64,99€. +18 años jugado ☐

2 ↓


GOD OF WAR III
evaluación 9,6
Kratos ha vuelto. Y el Olimpo esta vez no podrá contra él. Sin duda, el mejor juego de acción pura.
Sony C.E. 69,99€. +18 años jugado ☐

3 ↓


FINAL FANTASY XIII
evaluación 9,5
La vuelta de Final Fantasy por todo lo alto. Disfruta de la magia del mejor RPG del momento.
Square Enix 69,95€. +16 años jugado ☐

4 N


DEMON'S SOULS
evaluación 9,4
Conviértete en el héroe del Reino de Boletaria con este genial Action RPG tan difícil como divertido.
BANDAI NAMCO 54,95€. +16 años jugado ☐

5 =


COD: MODERN WARFARE 2
evaluación 9,5
La segunda parte del mejor shooter de los últimos años. Es más espectacular que nunca.
Activision 69,95€. +16 años jugado ☐

6 =


PRINCE OF PERSIA LAS ARENAS OLVIDADAS
evaluación 9,1
Vuelve el príncipe más atareado de la historia con una aventura que pondrá a prueba todo su valor.
Ubisoft 69,95€. +16 años jugado ☐

7 ↓


HEAVY RAIN
evaluación 9,3
El asesino del Origami te pondrá en aprietos en esta original y trepidante aventura.
Sony C.E. 69,99€. +18 años jugado ☐

8 ↓


COPA MUNDIAL DE LA FIFA SUDÁFRICA 2010
evaluación 9,0
Toda la jugabilidad de FIFA 10 mejorada para llevar a nuestra selección a lo más alto en el mundial.
EA Sports 59,95€. +3 años jugado ☐

9 =


GTA EPISODES FROM LIBERTY CITY
evaluación 9,4
Continúa las aventuras del universo GTA en PS3 con estos dos geniales episodios nuevos.
Rockstar 44,95€. +18 años jugado ☐

10 ↓


MODNATION RACERS
evaluación 9,1
Divertidas y alocadas carreras solo o en compañía con circuitos, vehículos y personajes personalizables.
Sony C.E 69,95€. +7 años jugado ☐

LOS MEJORES DE...

AVENTURA / ACCIÓN

R.D. REDEMPTION
ROCKSTAR
64,95€ +18

CONDUCCIÓN


NFS SHIFT
E.A
69,95€ +3

LUCHA

SUPER SF IV
CAPCOM
39,99€ +12

RPG

FINAL FANTASY XIII
SQUARE ENIX
69,95€ +16

SHOOTER

COD: MODERN WARFARE 2
ACTIVISION
69,95€ +18

DEPORTES


FIFA 10
E.A SPORTS
69,95€ +3

ON-LINE

COD: MODERN WARFARE 2
ACTIVISION
69,95€ +18

PARTY GAME


SINGSTAR VOL. 3
SONY C.E.
39,95€ +12

NUESTROS FAVORITOS

THE ELF


DEMON'S SOULS PS3
RED DEAD REDEMPTION PS3
MGS: PEACE WALKER PSP
HEAVY RAIN PS3
3D DOT GAME HEROES PS3

NEMESIS


R.D. REDEMPTION PS3
MGS: PEACE WALKER PSP
YAKUZA 3 PS3
BAYONETTA PS3
GOD HAND PS2

ANNA


MODNATION RACERS PS3/PSP
LEGO HARRY POTTER PS3
GOD OF WAR III PS3
LITTLE BIG PLANET PSP
ECHOSHIFT PSP

LAST MONKEY



SPLIT SECOND V. PS3
DEMON´S SOULS PS3/PSP
PRINCE OF PERSIA: LAO PS3/PSP
DEAD TO RIGHTS R. PS3
BLUR PS3

GAME — LOS MÁS VENDIDOS DE PS3

1. RED DEAD REDEMPTION (ROCKSTAR)
2. GOD OF WAR III (SONY C.E.)
3. PRO EVOLUTION SOCCER 2010 (PLATINUM-KONAMI)
4. COD MODERN WARFARE 2 (ACTIVISION)
5. GOD OF WAR COLLECTION (SONY C.E.)
6. COPA MUNDIAL DE LA FIFA SUDÁFRICA 2010 (EA)
7. PRINCE OF PERSIA LAS ARENAS OLVIDADAS (UBISOFT)
8. VIRTUA TENNIS 2009 (E.A)
9. FIFA 10 (PLATINUM-EA)
10. GTA: EPISODES FROM LIBERTY CITY (ROCKSTAR)

Store
LOS MEJORES DESCARGABLES


1. SÖLDNER-X 2 FINAL PROTOTYPE


2. AFTERBURNER CLIMAX


3. JOE DANGER

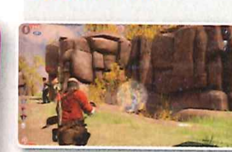

4. FINAL FANTASY VIII


5. PIXEL JUNK SHOOTER


6. PEGGLE NIGHTS


7. TRINE


8. ROCKET KNIGHT


9. LEAD AND GOLD


10. SECTION 8

PSP



1 N

METAL GEAR SOLID: PEACE WALKER
evaluación 9,5
Continúa las aventura de Big Boss justo después de MGS 3 y en plena Guerra Fría.
Konami 39,95€. +18 años jugado ☐



2 ↓

GRAND THEFT AUTO CHINATOWN WARS
evaluación 9,2
Vuelve a las calles de Liberty City aunque esta vez con ojos chinos y vista cenital.
Rockstar 39,95€. +18 años jugado ☐



3 ↓

TEKKEN 6
evaluación 9,2
40 luchadores en tamaño portátil. El mejor juego de lucha hasta la fecha para PSP.
Namco Bandai 39,95€. +12 años jugado ☐



4 ↓

MODNATION RACERS
evaluación 9,1
Pasarás ratos geniales con este divertido arcade tan bueno como el de PS3.
Sony C.E. 29,95€. +7 años jugado ☐



5 ↓

GRAN TURISMO
evaluación 9,0
Poliphony nos trae el primer GT portátil con toda la calidad de los de sobremesa.
Sony C.E. 39,95€. +3 años jugado ☐



6 ↓

INVIZIMALS
evaluación 9,3
Busca con tu cámara a los mostruos invisibles y captúralos para tu consola.
Sony C.E. 39,95€. +3 años jugado ☐



7 ↓

SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES
evaluación 8,4
La historia del primer Silent Hill desde otro enfoque. Tu arma, una linternita.
Konami 29,95€. +16 años jugado ☐



8 ↓

DANTE'S INFERNO
evaluación 9,0
La versión de Dante en PSP es tan completa y visceral como en PS3.
EA 39,95€. +18 años jugado ☐



9 =

POP LAS ARENAS DEL TIEMPO
evaluación 8,6
Maneja el tiempo como nadie en este plataformas con toques de aventura.
Ubisoft 29,95€. +12 años jugado ☐



10 =

DEAD OR ALIVE PARADISE
evaluación 8,0
Volley, bikinis y todo tipo te entretenimiento de la mano de las chicas de DOA.
Tecmo Koei. 39,99€. +16 años jugado ☐

GAME
LOS MÁS VENDIDOS DE PSP

1. **PRO EVOLUTION SOCCER 2010** (KONAMI)
2. **MODNATION RACERS** (SONY C.E.)
3. **PRINCE OF PERSIA LAS ARENAS OLVIDADAS** (UBISOFT)
4. **INVIZIMALS** (SONY C.E.)
5. **FIFA 10** (EA SPORTS)
6. **NARUTO SHIPPUDEN ULTIMATE NINJA HEROES 3** (NAMCO BANDAI)
7. **YU-GI-OH! TAG FORCE 4** (KONAMI)
8. **ASSASSIN'S CREED BLOODLINES** (UBISOFT)
9. **GRAN TURISMO** (SONY C.E.)
10. **BEN 10 ALIEN FORCE VILGAX ATTACKS** (D3P)

LOS MEJORES DE...

AVENTURA / ACCIÓN



METAL GEAR SOLID PEACE WALKER
KONAMI
39,95€ +18

CONDUCCIÓN



GRAN TURISMO
SONY C.E.
39,95€ +3

LUCHA



TEKKEN 6
NAMCO BANDAI
39,95€ +12

RPG



CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII
SQUARE ENIX.
29,95€ +16

SHOOTER



RESISTANCE RETRIBUTION
SONY C.E.
39,95€ +16

DEPORTES



PES 2010
KONAMI
29,95€ +3

PLATAFORMAS



LITTLE BIG PLANET
SONY C.E.
39,95€ +7

PARTY GAME



BUZZ! CONCURSO UNIVERSAL
SONY C.E.
29,95€ +12

PS2



1 =

PES 2010
evaluación 9,2
Si alguien pensaba que el buen fútbol se había acabado en PS2, estaba equivocado. PES regresa a lo grande.
Konami. 29,95€. +3 años jugado ☐



2 =

FIFA 10
evaluación 9,0
EA Sports tampoco ha querido dejar de lado a la veterana de Sony, firmando un gran juego de fútbol.
EA Sports. 29,95€. +3 años jugado ☐



3 =

SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES
evaluación 8,5
La historia del primer Silent Hill desde otro enfoque. Tu arma y única protección, una simple linternita.
Konami 29,95€. +16 años jugado ☐



4 =

MOTOSTORM ARCTIC EDGE
evaluación 8,0
La mejor saga de conducción off-road debuta en PS2. Tu objetivo, ser el piloto más brutal sobre la tierra helada.
Sony C.E. 29,95€. +12 años jugado ☐



5 =

SINGSTAR MECANO
evaluación 7,9
El grupo más importante de la movida madrileña por fin tiene su propio SingStar. Hoy no te podrás levantar.
Sony C.E. 29,95€. +12 años jugado ☐

LOS MEJORES DE...

AVENTURA / ACCIÓN



SILENT HILL S. MEMORIES
KONAMI
29,95€ +16

CONDUCCIÓN



WIPEOUT PULSE
SONY C.E.
39,95€ +3

LUCHA



NARUTO ULT. NINJA 5
NAMCO BANDAI.
29,95€ +12

RPG



ODIN SPHERE
SQUARE ENIX
19,95€ +12

SHOOTER



BLACK
E.A GAMES
19,95€ +16

DEPORTES



PES 2010
KONAMI
29,95€ +3

PLATAFORMAS



JAK & DAXTER: LA F. PERDIDA
SONY C.E.
39,95€ +12

PARTY GAME



SINGSTAR POP 09
SONY C.E.
29,95€ +12

GAME
LOS MÁS VENDIDOS DE PS2

1. **PES 2010** (PLATINUM-KONAMI)
2. **FIFA 10** (PLATINUM-EA SPORTS)
3. **CALL OF DUTY WORLD AT WAR** (ACTIVISION)
4. **MORTAL KOMBAT SHAOLIN MONKS** (MIDWAY)
5. **BUZZ! MUSIC + MEGA + SPORTS + BUZZERS** (SONY C.E.)
6. **BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD** (UBISOFT)
7. **X-MEN: EL VIDEOJUEGO OFICIAL** (ACTIVISION)
8. **WWE SMACKDOWN VS. RAW 2008** (THQ)
9. **NITRO BIKE** (UBISOFT)
10. **COLD FEAR** (UBISOFT)

T!ps

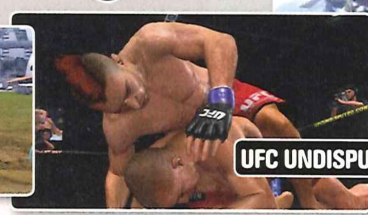
Los 5 mejores LUCHA


1 SUPER STREET FIGHTER IV


TEKKEN 6 2


3 BLAZBLUE CALAMITY TRIGGER


5 DBZ RAGING BLAST


UFC UNDISPUTED 2010 4

Top PLATINUM

PS3 PSP


UNCHARTED 2 EL REINO DE...


GRAN TURISMO 5


RATCHET & CLANK A.E.E.T.


LITTLE BIG PLANET


FIFA 10


MOTORSTORM ARCTIC EDGE

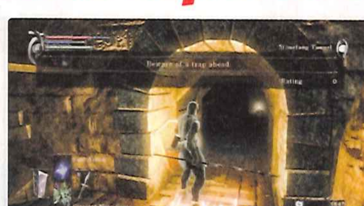

PES 2010


RESISTANCE RETRIBUTION


GRID RELOADED


JAK & DAXTER LA FRONTERA PERDIDA

Lo más esperado


1. DEMON'S SOULS


2. MAFIA II


3. CRYSIS II


4. GRAN TURISMO 5


5. QUANTUM THEORY

El Top de... Víctor

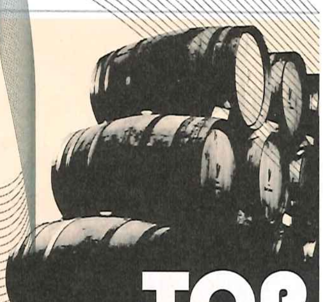




1 DBZ BUDOKAI TENKAICHI 3
2 SW: BATTLEFRONT 2
3 SW: EL PODER DE LA FUERZA
4 KILLZONE 2
5 KILLZONE LIBERATION
6 COD MODERN WARFARE 2
7 ASSASSIN'S CREED
8 RESISTANCE RETRIBUTION
9 TEKKEN DARK RESURRECTION
10 GOW: CHAINS OF OLYMPUS

Envíanos un e-mail a **top.ps@grupozeta.es** con tus 10 juegos favoritos de PS3, PSP o PS2, nombre, apellido y una foto reciente y protagonizarás el top del próximo mes.

TOP AÑEJO Junio 2003





1 SILENT HILL 3 (KONAMI)
2 TOMB RAIDER EADLO (EIDOS)
3 ENTER THE MATRIX (INFOGRAMES)
4 EYE TOY (SONY C.E)
5 PRIMAL (SONY C.E)
6 LOS SIMS (EA)
7 DEVIL MAY CRY 2 (CAPCOM/EA)
8 MOTO GP 3 (NAMCO)
9 CLOCK TOWER 3 (CAPCOM)
10 RYGAR (TECMO)

A qué juega... Marta





HOME

La guapísima protagonistas de la peli *Campamento Flipy* se considera una jugadora «contenida» pero le encantaría ver convertida a videojuego la película. Se podrían incluir una buena cantidad de desafíos multijugador como concursos de chistes malos. Posteriormente serían publicados en *Home* y los usuarios con sus avatares tirarían tomates a los participantes.

PlayStyle



JAKE GYLLENHAAL

Y LAS ARENAS DEL TIEMPO

LOS RESPONSABLES DE POP NOS CUENTAN CÓMO SE HIZO LA PELÍCULA

Moda
Qué ponerse para ir a la playa según el juego Wakeboarding HD

Música
Russian Red, la voz que une literatura y videojuegos

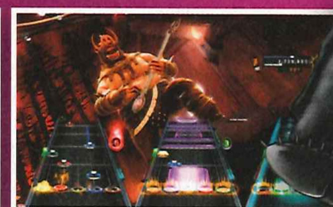
Tecno
Walkman W252 de MGS, la estrella de los gadgets

Rincón del Jugón

El nuevo Guitar Hero calienta motores para su llegada este Otoño. La sexta entrega del simulador de banda vendrá cargadito de Metal del bueno (Uprising de Muse, Waidmanss Heil de Rammstein...) y con un padrino de lujo: Gene Simmons, fundador y bajista de KISS, quien hará de narrador del modo Quest.

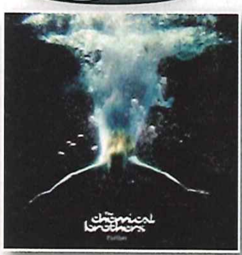








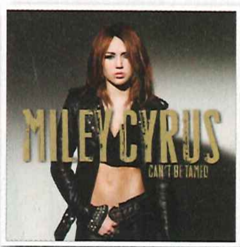
TE RECOMENDAMOS



THE CHEMICAL BROTHERS
Further

★★★★☆

Tras un silencio de dos años, desde el complicado *We are the night*, los «hermanos» de la electrónica lanzan un CD muy especial y poco convencional, pues los ocho temas que se incluyen van acompañados de un vídeo musical, creados por los siempre geniales Adam Smith y Marcus Lyall (conocido por trabajar con *Metallica* y Bon Jovi, entre otros). La paranoia sonora por fin cobra sentido.



MILEY CYRUS
Can't be tamed

★★★☆☆

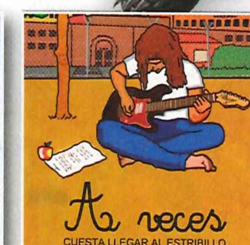
La niña **Disney**, la angelical Hannah Montana, abandona su dulce imagen para mostrarse más picante. Como ya pasó con Britney Spears, la adolescencia de Miley se acompaña de rítmicos sonidos ideales para animar las pistas más punteras y de un *look* adulto. Y es que esta vez ha contado con el asesoramiento del productor de Jessica Simpson, John Shanks. El *single* ya es toda una declaración de intenciones.



KYLIE
Aphrodite

★★★☆☆

Regresa la diosa australiana, la diosa que nos movilizó al ritmo de *In My Arms*. **Aphrodite** es el regreso a los orígenes de Kylie, pura lujuria dance que nada tiene que ver con lo que últimamente se está escuchando. Su anterior álbum, *X*, le sirvió para coger carrerilla y ahora deleitarnos con un álbum repleto de grandes momentos que harán llenar las pistas de baile. *All the lovers*, es sólo la punta del iceberg.



ROSENDO
A veces cuesta llegar al estribillo

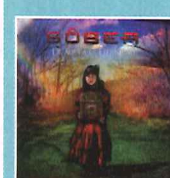
★★★☆☆

El título derrocha sinceridad, pero podemos afirmar que es sólo pura modestia: las letras de los 11 temas no sólo tienen brillantes estribillos que «acarician» astutamente temas comprometidos convirtiéndole de nuevo en un socarrón «analista de barrio». Además, el contundente sonido conseguido en los estudios franceses Du`Manoir no defraudará a sus incondicionales.

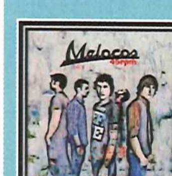
Próximos lanzamientos



CHRISTINA AGUILERA
Bi-on-ic



SÔBER
De aquí a la eternidad



MELOCOS
45rpm



SR. NADIE
En la ciudad del aire



THE CABRIOLETS
Close



ANDRÉS CALAMARO

Versatilidad bien construida

Si hay una cualidad que defina a Calamaro, esa es su gran versatilidad. Y en este nuevo trabajo la explota aún mucho más. ***On the rock*** se construye a partir de una gran variedad estilística, en parte gracias a las numerosas colaboraciones: desde el MC de Pan Bendito, El Langui, al cantaor Diego El Cigala, pasando por el excéntrico Bunbury, entre otros. Todos ellos respaldados por unas letras bien ligeras, pero potencialmente poéticas y de gran riqueza musical. Es un disco totalmente heterogéneo, pero muy bien construido y enlazado bajo el sello *rock*, el *Rock* de Calamaro.



On the rock

★★★★☆



ENTREVISTA CON...

RUSSIAN RED

«Videojuegos, música y libros deberían retroalimentarse, pero respetando el espacio propio de cada disciplina»

Serás jurado del Premio As de Picas, donde se premia a la mejor novela original. ¿Qué criterio tendrás para valorar que uno de los escritos presentados sea «la mejor novela original»?
Bueno, responder a eso sería, de alguna forma, una traición a la literatura. No creo que haya que seguir un canon para evaluar la calidad literaria porque, entonces, la literatura sería algo maquinal. Simplemente leeré y creo que la intuición y el buen rato que pase en la lectura de cada texto harán el resto.

Qué opinas sobre esta afirmación que hacen los responsables del Premio As de Picas: «leer libros y jugar con videojuegos son dos formas de ocio que enriquecen la imaginación»?
Salvando las diferencias, existe alguna analogía. Interactúas con otra cosa, en un caso con un texto y en otra con una máquina pero, desde luego, la forma en que esa interactuación enriquece la imaginación es mucho más activa en el caso de la lectura.

¿Crees que se pueden retroalimentar el mundo de la música, los videojuegos y la lectura?
Perfectamente. Ahora bien, creo que debe respetarse el espacio propio de cada disciplina. Influencia sí, confusión no.

¿Cuál es tu opinión con respecto al mundo de los videojuegos?
Es una de las nuevas formas de ocio juvenil (y no tan juvenil) con todo lo que ello implica. Por eso, debería dirigirse, como apuntabas en la anterior pregunta, hacia una mayor cooperación con los espacios culturales: música, lectura, etc.

Tu música se puede escuchar en pelis como *El Rey de la Montaña, Camino* o *Habitación en Roma.* ¿Qué es lo que crees que ven en tu música para que los directores te escojan para formar la Banda Sonora de sus películas?
Puede que, efectivamente, haya algún elemento especialmente descriptivo o emocional en mi música que la haga pertinente para acompañar imágenes e historias, pero también es cierto que el hecho de ser una artista española y joven ha ayudado a ser un reclamo para los directores.

A QUÉ JUEGA *Russian Red*

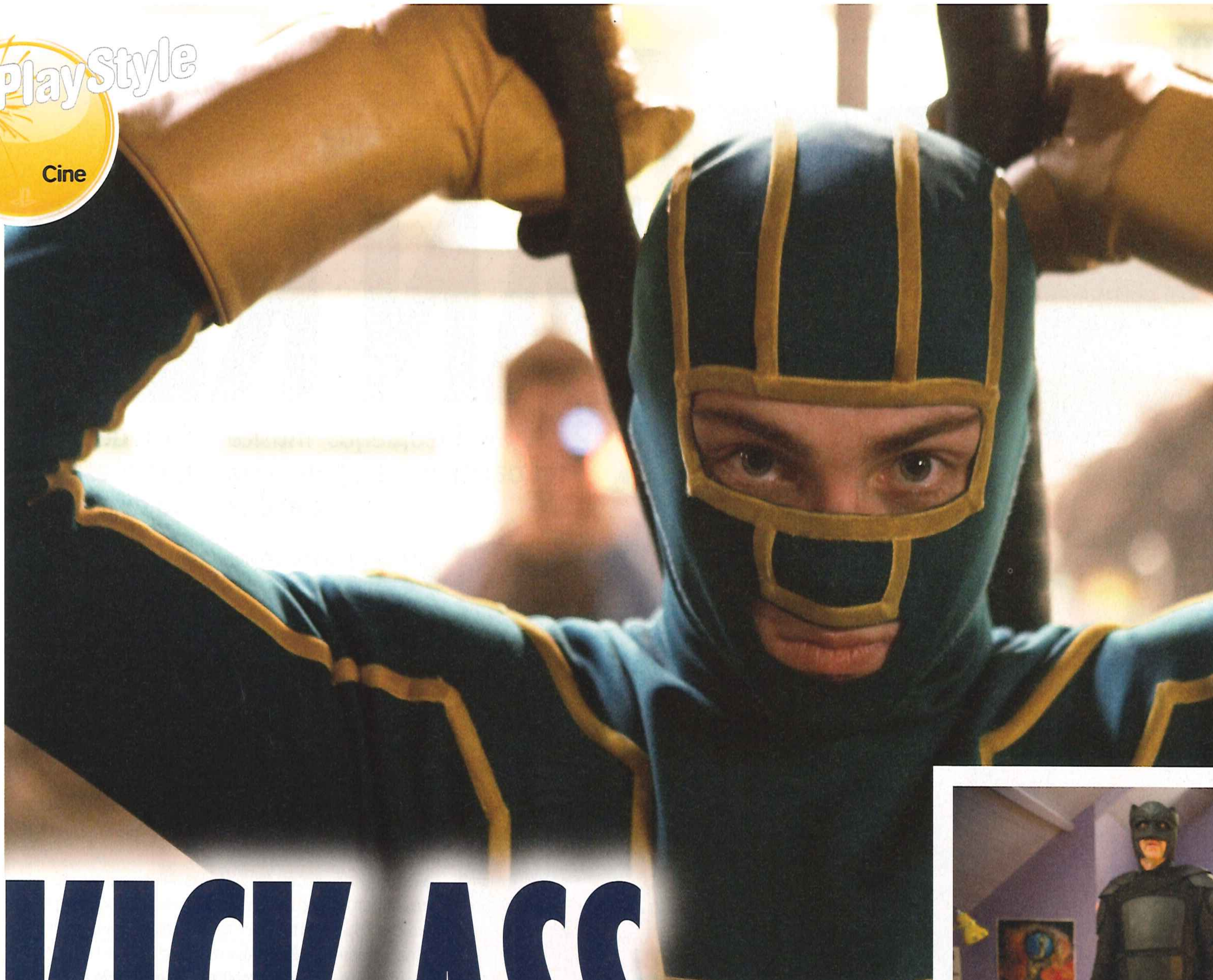
Afirma no ser una gran aficionada a los videojuegos, pero que en más de una ocasión ha echado alguna partida a SingStar con amigos. «SingStar no puede enseñarte a cantar, pero desde luego te proporciona muchos buenos ratos», explica la cantante.



I LOVE YOUR GLASSES

Indie, folk, con tintes de los años 50... cualquier etiqueta de las expuestas definen a esta cantautora que, tras dos años dando guerra en los escenarios con éste, su disco debut, empieza a tenerse en cuenta como un referente de nuestra música.

POR ANA MÁRQUEZ



KICK ASS



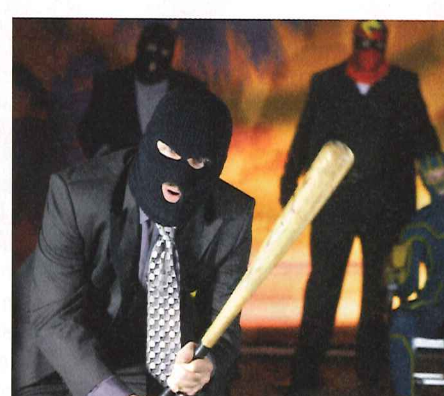
Nicolas Cage es Big Papi, un dibujante convertido en superhéroe aficionado que ha llevado a su hija a compartir su ansia vigilante.

Llega la ensordecedora réplica a las historias serias protagonizadas por superhéroes

Kick-Ass parece mirar al espectador desafiante y decirle sin el menor atisbo de educación: «¿Así que te gustan las películas realistas de superhéroes? ¿Te gustó que en *The Dark Knight* todo fuera oscuro y fiel a la realidad? ¿Estás cansado de mallas de colores y sentimientos puros y falsos? Pues toma». Y lo que recibe el espectador es un puñetazo con la respuesta a qué pasaría si los superhéroes fueran gente completamente normal. Es decir, si un adolescente cualquiera, sin preparación ni habilidades especiales, se enfundara un traje de neopreno y saliera a vigilar las calles. Posiblemente, que se metería en un buen lío. Bien, pues ***Kick-Ass*** es la historia de ese lío.

Todo se le complica cuando gracias a Internet, sus patéticas hazañas son vistas en todo el mundo, e incluso aparecen más superhéroes: Bruma Roja, la niña Hit Girl y el implacable Big Papi. ***Kick-Ass*** cuenta las aventuras de todos ellos con humor y brutalidad directamente heredados del cómic de Mark Millar y John Romita Jr. que la inspira, un fenómeno en ventas que aseguramos que desatará una oleada de imitaciones.

Mezclando sin vergüenza comedia adolescente, cine de gángsters, parodia superheroica y salvajismo puro y duro, ***Kick-Ass*** es el antídoto perfecto a los superhéroes de voz ronca y comportamiento esquivo. Y un consejo: si te gusta la película, compra el cómic. Te enloquecerá.

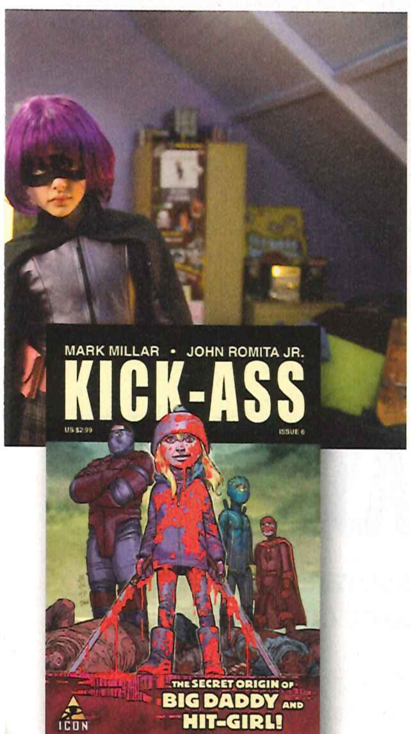








Título original
Kick-Ass
Director
MATTHEW VAUGHN
Reparto
Aaron Johnson, Christopher Mintz-Plasse, Nicolas Cage
Género
ACCIÓN
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
PARAMOUNT
kickass-themovie.com



EL COMIC MÁS BRUTAL DE LOS ÚLTIMOS TIEMPOS

Ni Mark Millar ni John Romita Jr. son completos desconocidos para el amante del cómic americano. El primero es el guionista de algunos de los últimos hitos del género (¿os gustan las películas de Iron Man?; es gracias a la influencia de Millar) y el segundo es un veterano dibujante que da un tono perfecto a las imágenes, entre la caricatura y el realismo.

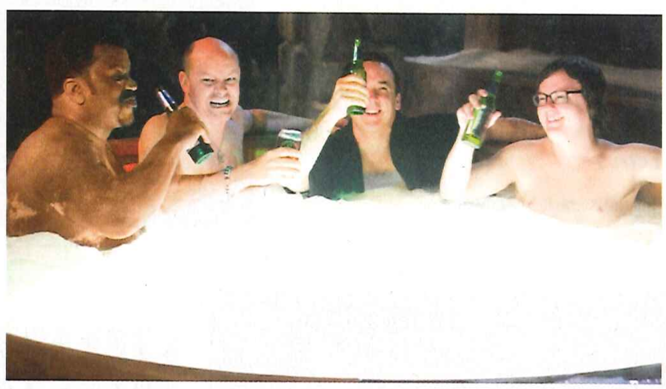


ROBIN HOOD

Añoranza de las calzas en technicolor

Scott y el guionista Helgeland imprimen dureza y pesimismo al mito de Robin Hood. Y lo logran... demasiado bien. El problema de esta película es que se obceca tanto en ofrecer una recreación realista de la vida en la Inglaterra medieval, que descuida la acción y el ritmo que uno espera encontrar en una película sobre el arquero de Sherwood. Las películas de Errol Flynn y Costner podrán verse hoy como una horterada, pero eran mucho más ágiles. Eso sí, lo de convertir el lema de «robar a los ricos para dárselo a los pobres» en el germen del socialismo en Inglaterra es un hallazgo.

Director
RIDLEY SCOTT
Reparto
Russell Crowe, Cate Blanchett, Mark Strong
Género
ACCIÓN/DRAMA
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
UNIVERSAL
www.robinhood-lapelicula.es



JACUZZI AL PASADO

También conocida como... ¡Resacón en el tiempo!

Director
STEVE PINK
Reparto
John Cusack, Rob Corddry, Craig Robinson, Crispin Glover, Clark Duke
Género
COMEDIA
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
DeAPlaneta
www.deaplaneta.com/es/jacuzzi-al-pasado

La referencia a *Resacón en Las Vegas* no es casual: esta comedia salvaje de ciencia-ficción también va de unos tíos ya crecíditos que se meten en problemas tras una noche (loca) comportándose como si volvieran a ser jóvenes. ¡La única diferencia es que, aquí, vuelven a ser literalmente jóvenes! Una máquina del tiempo burbujeante no es la única chifladura en una película que incluye desnudos gratuitos, chistes soeces, ardillas y a Chevy Chase. Puede que se te pasen algunas referencias al cine adolescente de los ochenta, pero te aseguramos que te vas a tronchar con un John Cusack totalmente desmadrado. Atención también a Crispin Glover, el padre de Marty en Regreso al futuro, que aquí protagoniza el mejor *gag* visual del año.

OTROS ESTRENOS

SHREK: FELICES PARA SIEMPRE



El ogro verde se despide de la gran pantalla

¿Cumplirá **Dreamworks** esta amenaza, si el cuarto Shrek resulta ser un taquillazo? Imprescindible las gafas 3D para ver al engordecido Gato con Botas en toda su gloria.

CAMPAMENTO FLIPY



Un cruce ibérico entre los Albóndigas y Big

El polifacético Flipy protagoniza esta comedia familiar, cuya trama recuerda irremisiblemente a algunos clásicos ochenteros. Atentos al cameo de parte del reparto de Muchachada Nui.

THE CRAZIES



La inagotable moda de los remakes sí da miedo

El propio George A. Romero produce este *remake* de una película suya de 1973, en la que unos paletos se vuelven chiflados bajo la influencia de un arma militar.

TRÁILERS



PIRANHA 3D

www.piranha-3D.com

Contra este *remake* sí que no tenemos nada. Sobre todo porque lo firma Alexandre Aja, tiene un reparto sorprendente (¡¡Richard Dreyfuss!!) y el tráiler es glorioso.

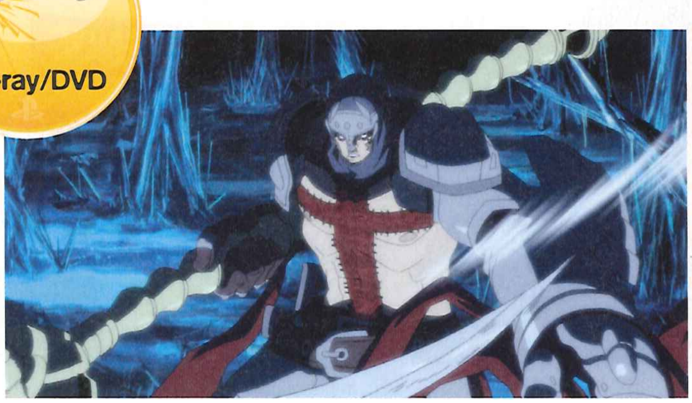


JONAH HEX

www.jonah-hex.com

Neverline & Taylor (*Crank*) firman el guión de esta adaptación de un cómic de la **DC**. *Western*, tiros, espectros y Megan Fox. Hurra.

POR PEDRO BERRUEZO, NOEL CEBALLOS Y BRUNO SOL





DANTE'S INFERNO LA PELÍCULA



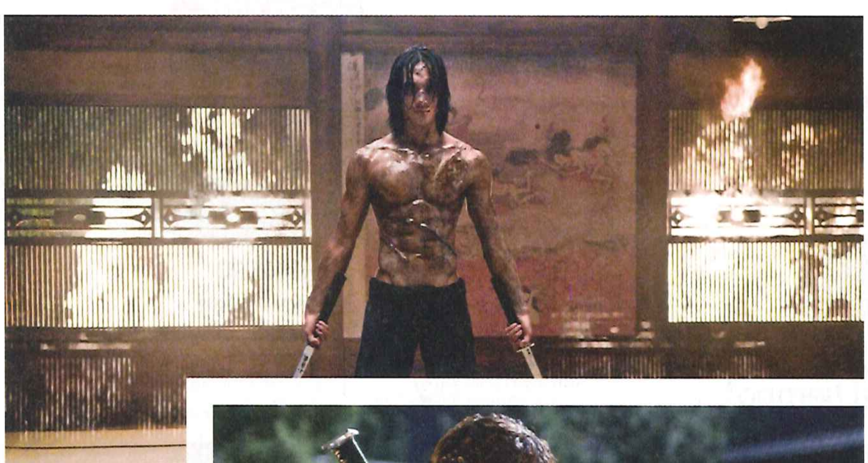
El juego de Electronic Arts, bajo la visión de seis reputados directores de animación

BLU-RAY DVD La tendencia de reclutar varios estudios de animación para enfrentar diferentes visiones de un mismo tema le sienta como un guante al juego de **Visceral Games**. Los seis estudios (entre ellos, tan reputados como los japoneses **Production I.G**) van pasando el testigo a medida que Dante se adentra en los 9 anillos del Infierno. Los fans reconocerán escenarios y enemigos, aunque también se han aportado nuevos ingredientes a la historia, que justifican aun más la carga de culpabilidad del héroe. Eso sí, algunos pasajes denotan la precipitación por condensar todo el universo del juego en sólo 87 minutos.

Película ★★★☆☆
Extras ★★☆☆☆



Director: **VARIOS** Audios: **CASTELLANO, INGLÉS, FRANCÉS (Dolby TrueHD)** Subtítulos: **Castellano, inglés...**
Distribuye: **Sony Pictures H.E. 17,99 € (DVD) 24,95 € (Blu-ray)**





El guión original fue reescrito por J. Michael Straczynski, creador de Babylon 5 y guionista de los cómics de Amazing Spider-man.

Ninjas, shurikens, poderes chiflados... esta película nos devuelve a los mejores momentos de nuestra infancia.

NINJA ASSASSIN

O cómo convertir a un cantante pop en una prodigiosa máquina de matar

Director
JAMES MCTEIGUE
Reparto: **Rain, Naomie Harris, Shô Kosugi, Rick Yune, Ben Miles.**
Audios
CASTELLANO, ITALIANO, ALEMÁN (DD 5.1) INGLÉS (DTS-HD)
Subtítulos
CASTELLANO, INGLÉS...
Distribuye
Warner Bros Ent. 25,95 € (BD) 17,99 € (DVD)

BLU-RAY DVD El trío que firmó la magistral *V de Vendetta* (el director James McTeigue y los productores/guionistas/hermanos Wachowski) recupera uno de los géneros más queridos de los años 80: las pelis de *ninjas*. Sin ser todo lo carnavalesca que nos habría gustado (por ese empeño en explicarnos la dura infancia del prota), ***Ninja Assassin*** despliega momentos brillantes, hectolitros de sangre y recupera a Shô Kosugi, todo un clásico de los videoclubs de barrio. Aunque lo más llamativo es ver al coreano Rain, antigua estrella de una *boyband*, loncheando enemigos con una fiereza digna de Ryu Hayabusa. Yo, a Bisbal, no lo veo.

Película ★★★★☆ ***Extras*** ★★★★☆





PERCY JACKSON Y EL LADRÓN DEL RAYO

Los semidioses dan el salto al salón de tu casa en busca de más suerte...

Director: **CHRIS COLUMBUS** Reparto: **Uma Thurman, Rosario Dawson, Pierce Brosnan...** Audios: **Castellano, francés... Dolby Digital** Subtítulos: **INGLÉS** Distribuye: **20th Century Fox H.E. 19,99 € (DVD) 24,99 € (Blu-ray)**

BLU-RAY DVD No consiguió ser un taquillazo a pesar de ambicionar las pretensiones de *Harry Potter*; recordemos que fue el mismo Chris Columbus, director de *La Piedra Filosofal* y *La Cámara Secreta*, quien tomó las riendas de esta adaptación de la novela de Rick Riordan. Pero, al menos, sí logró presumir de que estaba igualmente bien hecha y entretenía tanto, o más, que las del joven mago. Si no la viste en su día, ahora es una gran oportunidad ya que, entre otros extras, ambas ediciones incluyen escenas eliminadas. Además, es una buena forma de aprender algo de mitología griega.

Película ★★★★★ ***Extras*** ★★★★★

THE LOVELY BONES

Peter Jackson recrea el Mas Allá



BLU-RAY DVD Tras los pantagruélicos rodajes de *El Señor de los Anillos* y *King Kong*, Jackson afrontó una producción modesta, aunque no menos exigente: adaptar el *bestseller* de Alice Sebold, *Desde mi cielo*. En él, la niña protagonista nos narraba su propio asesinato y cómo era testigo, desde el Mas Allá, de los esfuerzos de su familia por descubrir al asesino. Aunque a Jackson se le va la mano en las secuencias oníricas (en ocasiones, el cielo parece un anuncio de *salvaslips*), las escenas de tensión funcionan como un reloj, y el desenlace es tan duro como acertado.

Película ★★★★★ ***Extras*** ★★★★★

Director: **PETER JACKSON** Audios: **Castellano 5.1, inglés DTS HD** Subtítulos: **CASTELLANO, INGLÉS** Distribuye: **Paramount H.E. 29,95 € (BD) 19,95 € (DVD)**





Jude Law y Robert Downey Jr son unos atípicos Watson y Sherlock Holmes, bajo la dirección de Guy Ritchie (Snatch, Lock & Stock...).



SHERLOCK HOLMES

Downey Jr. sigue en estado de gracia

BLU-RAY DVD Con intención de modernizar la obra de Conan Doyle para las nuevas generaciones (y de paso, garantizar una nueva franquicia que continuará en 2011), *Holmes* (Robert Downey Jr.) y su inseparable *Watson* (Jude Law) aparecen mucho más rejuvenecidos, y canallas, de lo que nos han acostumbrado anteriores adaptaciones cinematográficas. Pero que no se asusten los fans más integristas del personaje. Entre secuencias de acción y pinceladas de humor, encontrarán no pocos guiños a las novelas originales de Conan Doyle, hábilmente escondidos. Aunque no tanto como el rostro de Moriarty. ¿Se lo veremos en la secuela?

Película ★★★★★ ***Extras*** ★★★★★

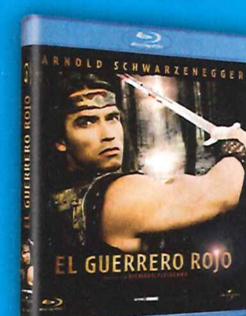
Director: **GUY RITCHIE** Audios **Castellano 5.1, inglés DTS HD** Subtítulos **CASTELLANO, INGLÉS** Distribuye **Warner Bros Ent. 25,95 € (BD) 17,95 € (DVD) 21,95 € (ED. 2 DVD)**

NOTICIAS



EL CERDO ESTÁ A PUNTO DE ATERRIZAR

Después de años de retraso, parece que al fin vamos a poder disfrutar de ***Porco Rosso***, la obra maestra de Miyazaki, de la mano de **Aurum**. Será el 25 de agosto, en una edición 2 DVD, que incluirá entre los extras, *storyboards* con opción multiángulo.



ESPADA, BRUJERÍA Y MUCHA CAZURREZ

Aunque *Arnie* reina en la carátula, Brigitte Nielsen es la verdadera protagonista de esta cinta de espada y brujería, nacida al calor del fenómeno Conan. Un clásico de los videoclubs ochenteros, que podrás disfrutar en BD de la mano de **Universal**, desde el 17 de Junio.



NORMANDÍA, EN ALTA DEFINICIÓN

Salvad al Soldado Ryan debuta en BD, para ponerte los pelos de punta con la escena bélica más famosa (e imitada) de la historia del cine. El desembarco, a 1080p, hara que tu abuela se desmaye. Edita **Paramount**.

POR ANA MÁRQUEZ Y BRUNO SOL



PRINCE OF PERSIA



Nos fuimos a Londres para entrevistar a los actores principales, al director de la película y al creador del juego, quienes nos desvelaron muchos de los secretos de la adaptación a la gran pantalla de Las Arenas del Tiempo

Tomb Raider, Resident Evil, Doom... cada vez son más y más los videojuegos que alimentan la imaginación de directores y productores del séptimo arte. Un hecho que hace tiempo, concretamente en la década de los 90, sería impensable por ser considerado como un entretenimiento de, por y para frikis. Curiosamente, por aquellos años, en 1989, un estudiante de psicología llamado Jordan Mechner desarrolló *Prince Of Persia*, un videojuego que consiguió revolucionar la calidad de la animación en esos momentos y que 21 años después ha sido adaptado a la gran pantalla. A nosotros nos parecen muchos años, pues tanto la acción, como la historia pedía a gritos ser una película, mucho antes que los largometrajes anteriormente mencionados. ***«La película es la versión moderna de las películas clásicas de los años 40 que me sirvieron de inspiración para crear la saga de Prince Of Persia»***, cuenta Mechner, el creador de la franquicia y guionista de *Las Arenas del Tiempo*, película con sello **Disney** basada en su creación homónima de 2003. Aunque poco o nada tiene que ver con la historia que Mechner ideó por aquel entonces: ***«En el videojuego, Las Arenas del Tiempo transforman a los personajes en monstruos, ya que en un juego el único método para interactuar con los enemigos es luchando con ellos. Sin embargo, en una película se pueden introducir nuevos métodos de interacción, así como crear mundos enteros. Así que lo que hice fue escribir una nueva película, inspirada por Las Arenas del Tiempo»***, explica Jordan Mechner y Mike Newell (director del filme) continúa diciendo: ***«Nuestro objetivo era ante todo hacer una película que gustase a todas las audiencias y no sólo a los jugones. Una película épica, romántica, de acción... Y nos encontramos que en las propias páginas de videojuegos se demandaban adaptaciones cinematográficas decentes»***. Y el resultado es tan decente que lo han elevado a la categoría de superproducción, cuyo rodaje duró más de cinco meses y requirió 2.000 personas en el equipo de realizadores, y 400 extras en las localizaciones de Marruecos y en los estudios *Pinewood* de Londres. Casi nada, vamos, una producción que supera a la de *Piratas del Caribe* y que una vez visto el resultado hasta Mechner confiesa: ***«Si tuviera en mi poder la Daga del Tiempo volvería atrás y me concedería a mí mismo un cameo en la película (risas)»***.

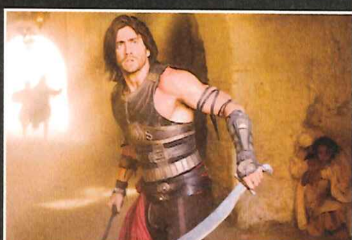
> **«Para interpretar al Príncipe mi referente fue el juego original»**
> Jake Gyllenhaal

Tras verle en películas como *Brokeback Mountain* o *Zodiac*, resulta extraño pensar que Jake Gyllenhaal pueda ser el Príncipe de Persia de carne y hueso... pero nada más verle en acción comprendes que no podría ser otro. Se ha preparado a fondo durante más de seis meses, no sólo »

JAKE ES EL PRÍNCIPE

Dar vida a Dastan le ha supuesto un gran esfuerzo físico, pues durante algo más de seis meses entrenó duro y recibió lecciones de boxeo y parkour. Además, tampoco descuidó el «método» para investigar al personaje: «el principal recurso que utilicé para estudiar el papel fue el videojuego original, aquel con el que jugué cuando era un crío, uno de los primeros en Mac. Fue un proceso similar al que seguiría para preparar otros personajes, como encontrarme con Marines para preparar el papel de Marine». Explica el actor y concluye: «entrenar y jugar con videojuegos es realmente una tarea dura (risas)».

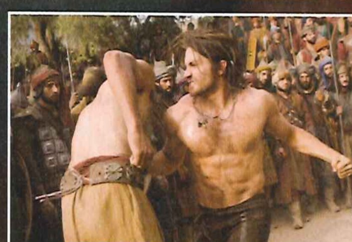




DURO ENTRENAMIENTO. Jake usaba un chaleco antibalas y salía a correr con un peso de 10 Kg. con el fin de simular la armadura.



PARKOUR. Jake ganó masa muscular y aprendió las técnicas del parkour para rodar las escenas de persecuciones.



BOXEO. También recibió lecciones de boxeo para moverse en las peleas con cierta simetría.





UNA PRINCESA DIFERENTE. Tamina no es como la princesa que acompaña al príncipe en el juego, es más como una sacerdotisa y «a veces muy masculina».



PREPARACIÓN. Gemma también tuvo que entrenar para interpretar a Tamina y recibió clases de equitación en Madrid.



ARMA LETAL. Aunque Tamina maneja como nadie la espada, «su gran arma es saber controlar a los hombres, sobre todo a Dastan», afirma Gemma.

GEMMA ES TAMINA

A diferencia de Jake, Gemma no es aficionada a los videojuegos, pero afirmó conocer las originales aventuras del Príncipe en consola: «mi personaje es totalmente diferente al del videojuego en que se basa la película, donde aparece como una Diosa de la sensualidad. Ésta es una película de Disney, así que se decidió no tomar esa dirección con el personaje de Tamina», explica la actriz. Aunque en valentía e ingenio sí se parecen, ya que Tamina acompaña a Dastan en muchas de las secuencias de más acción.

POR MANUEL ARENAS Y ANA MÁRQUEZ / FOTOS: WALT DISNEY STUDIOS MOTION PICTURES SPAIN

JORDAN MECHNER

El creador de la saga Prince Of Persia se mostró muy cercano durante la entrevista y al finalizar no dudó en posar para nosotros con la revista mientras nos contó: «Cuando trabajo en un juego sigo un método diferente al de escribir una película. Para hacer POP partí de la experiencia de juego; es decir, de lo que un jugador puede hacer con un mando en las manos, del nivel de habilidad necesario para superar una fase. Y alrededor construyo una historia que sirva de envoltorio para disfrutar de esa experiencia lúdica».





MIKE NEWELL

El director de taquillazos como *Harry Potter y El Cáliz de Fuego* nos confesó durante la entrevista que intentó jugar al juego original «pero no conseguí dar más de tres pasos antes de morir. Así que fueron mis asistentes los que tomaron notas por mí acerca del vestuario, movimientos, armas...».

físicamente para poder afrontar las escenas de persecuciones por la ciudad, sino también para dar personalidad a su personaje. ***«Mi referente fue el videojuego, así que recuperé aquel Prince Of Persia al que jugaba cuando era un crío en mi Mac y lo jugué hasta dar con el carácter del Príncipe: Dastan es una mezcla de Indiana Jones y Daniel el Travieso, un poco cascarrabias y casi siempre cree tener la razón. Es sarcástico, irónico y sobre todo muy descarado».*** Su cometido en el filme es impedir que el malo, malísimo de turno, interpretado por el siempre genial Ben Kingsley, controle las Arenas del Tiempo, un regalo de los dioses que puede invertir el tiempo y permitir a su poseedor dominar el mundo. Para ello, Dastan contará con la ayuda de una princesa, interpretada por la bella Gemma Arterton, a quien ya habrás visto en pelis como *Quantum Of Solace* o *Furia de Titanes*. ***«Tamina no es sólo una princesa, yo la describiría como una persona muy espiritual, una sacerdotisa, pero a la vez muy temperamental, con mucha energía y que sabe controlar a los hombres, especialmente a Dastan (risas)».*** Durante la entrevista confesó no ser una aficionada de los videojuegos pero conocía la saga *Prince Of Persia*: ***«Lo único que tiene en común mi personaje con las princesas del juego de Mechner es la inteligencia y el ingenio».***

POP: Las Arenas del Tiempo deja el listón muy alto dentro de la categoría de películas inspiradas en videojuegos, y no defrauda ni a *gamers* ni a cinéfilos.

«La película es la versión moderna de las pelis que me sirvieron de inspiración para crear la saga POP»

Jordan Mechner

HOMENAJE A LA FRANQUICIA POP





Aunque la película no sigue el hilo argumental del juego original, se han incluido muchos guiños a la franquicia. «Los gamers encontrarán bastantes detalles de los juegos, como las escenas en los tejados, que en el juego corresponderían a las fases de plataformas», explica Jordan Mechner.

WAKEBOARDING HD

El juego más refrescante para PS3, descargable en la Store, impone las reglas de la moda playera



Camiseta sin mangas de algodón, con print en la espalda, de XTG. **29,99 €**





Gafas de diseño deportivo (Hawk) con lentes de policarbonato, de Carrera. **159 €**



Collar de Fossil con dos colgantes, uno en acero y otro en piel. **55 €**



Bañador 3/4 con un bolsillo con cierre de cremallera en una de las piernas, de Protest. **47 €**



Sandalia de dedo fabricada en napa de color negro brillante, de FitFlot. **64,95 €**

POR ANA MÁRQUEZ

MORTADELO ESPECIAL FÚTBOL

CÓMIC



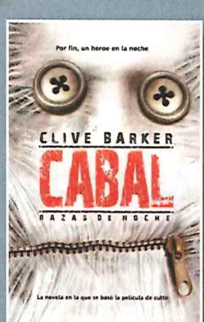
Autores **Francisco Ibáñez**
Editorial **Ediciones B**
Páginas **48**
P.V.P. **13 €**

Otra cita ineludible de los agentes de la T.I.A.

Sus lectores veteranos saben que Mortadelo y Filemón no se pierden una: ni los Juegos Olímpicos, ni los Mundiales de Fútbol, ni cualquier evento en el que su autor, Ibáñez, crea que puede usar su gamberra pluma y sacar algo de punta a la sociedad del momento. Así que a nadie sorprende que estos inefables personajes se dejen caer nuevamente por unos mundiales: en este caso, los que están disputándose en Sudáfrica y donde los nuestros parten como claros favoritos. Los chistes y *gags* propios de la serie humorística más emblemática del cómic español rebosan de las páginas de este nuevo álbum. Así que prepárate para una nueva ración de cuchufletas con los reglamentos, los árbitros, los chicos de «la Roja» y toda la idiosincrasia más risible del fútbol.



LIBROS



Cabal: Razas de Noche

Un hito de uno de los grandes escritores de horror

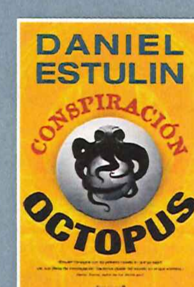
No es la primera vez que Barker aparece por esta sección, y es que es uno de nuestros autores de terror de cabecera. Ahora, la **Factoría de Ideas** nos brinda la oportunidad de traerlo de vuelta con la publicación de ***Cabal***, la novela en que se basó la película *Razas de Noche*, dirigida por el mismo Barker y donde se contaba la historia de Boone: un joven con pesadillas sobre atroces crímenes al que su psicólogo, Decker, intenta convencer de que son reales, impulsando al joven a huir al mítico refugio de extrañas criaturas, Midian.

Autor **Clive Barker**
Editorial **La Factoría de Ideas**
P.V.P. 15,50 €

Conspiración Octopus

Como la vida misma...

Las épocas de crisis son un auténtico acicate para la conspiranoia más alocada y tienen su reflejo en la ficción. Daniel Estulin, autor de La verdadera historia del Club Bilderberg, se zambulle en ***Conspiración Octopus*** en las posibilidades extremas de una crisis como la que vivimos: ante la caída de la economía mundial, la amenaza de un gobierno único global es una realidad incipiente en esta novela, donde Estulin lleva al lector por los oscuros caminos de los juegos de poder, los servicios de inteligencia y las redes económicas de dependencia en una hipérbole.



Autor **Daniel Estulin**
Editorial **EDICIONES B**
P.V.P. 20 €

B.S.O. DE VIDEOJUEGOS



MGS: PEACE WALKER

Varios

★★☆☆☆

En la música de la serie *Metal Gear* ha habido un antes de la acusación de plagio formulada contra el tema principal que Tappy escribió en 1998 para la entrega de **PlayStation**, y un después de que Hideo Kojima prohibiera emplear dicho tema para evitar problemas. Partituras que en sus orígenes fueron tan accesibles gracias a su encantadora sencillez compositiva, hoy han puesto en jaque al tarareo y se han convertido en sosas caricaturas electrónicas de sí mismas (26 €). www.play-asia.com



AFTER BURNER CLIMAX

Varios

★★★☆☆

Colocar en un mismo CD la música de ***After Burner Climax*** junto a la que Hiro compuso en 1987 para *After Burner II* permite extraer interesantes conclusiones: cambia la instrumentación, caen del cielo guitarras eléctricas, cada tema se baña en electrónica ondulante y algo borrachina... Nada parece haber cambiado, ya que todas las composiciones siguen siendo volcánicos *ostinatos* ascendentes de acelerada gradación armónica (25 €). www.vgmworld.com

A ESCALA

CLALACLAN

Cuando el miriñaque supera al desnudo

Si el mes pasado nos sorprendíamos de una Lara Croft tapada, este mes lo hacemos con una figura que, además, no va «ceñida», aunque su atuendo es más impresionante aún. La princesa del reino de Philias del RPG Shining Wind está esculpida en PVC por Toshiyuki Yagyu con un nivel de detalle asombroso.

Fabricante **Alter**
Tamaño **21,5 cm.**
Precio **102,2 $**



ASTRO BOY

La creación más popular de Osamu Tezuka

De la reciente película basada en el personaje, Astro Boy, llega esta impresionante figura articulada (en 22 puntos diferentes), que incluye *sets* de manos intercambiables, cañones para los brazos y botas propulsoras. De este modo, podrá lucir en nuestras estanterías el Astro Boy que más nos guste.

Fabricante **Hot Toys**
Tamaño **23 cm.** Precio **159 €**



IRON MAN 2 COSBABIES

Lotería para coleccionistas

En formato «blind boxes» (se adquiere la caja sin saber qué modelo contiene) encontrarás los personajes de *Iron Man 2* caracterizados según el estándar *Cosbaby*. Son siete: Iron Man, Viuda Negra, *Wiplash*, Máquina de Guerra...

Fabricante **Hot Toys** Tamaño **7,6 cm.**
Precio **9,90 €**



POR NICK RIVERS, DRAGÓCULA Y ADONÍAS

PlayStyle TECNO

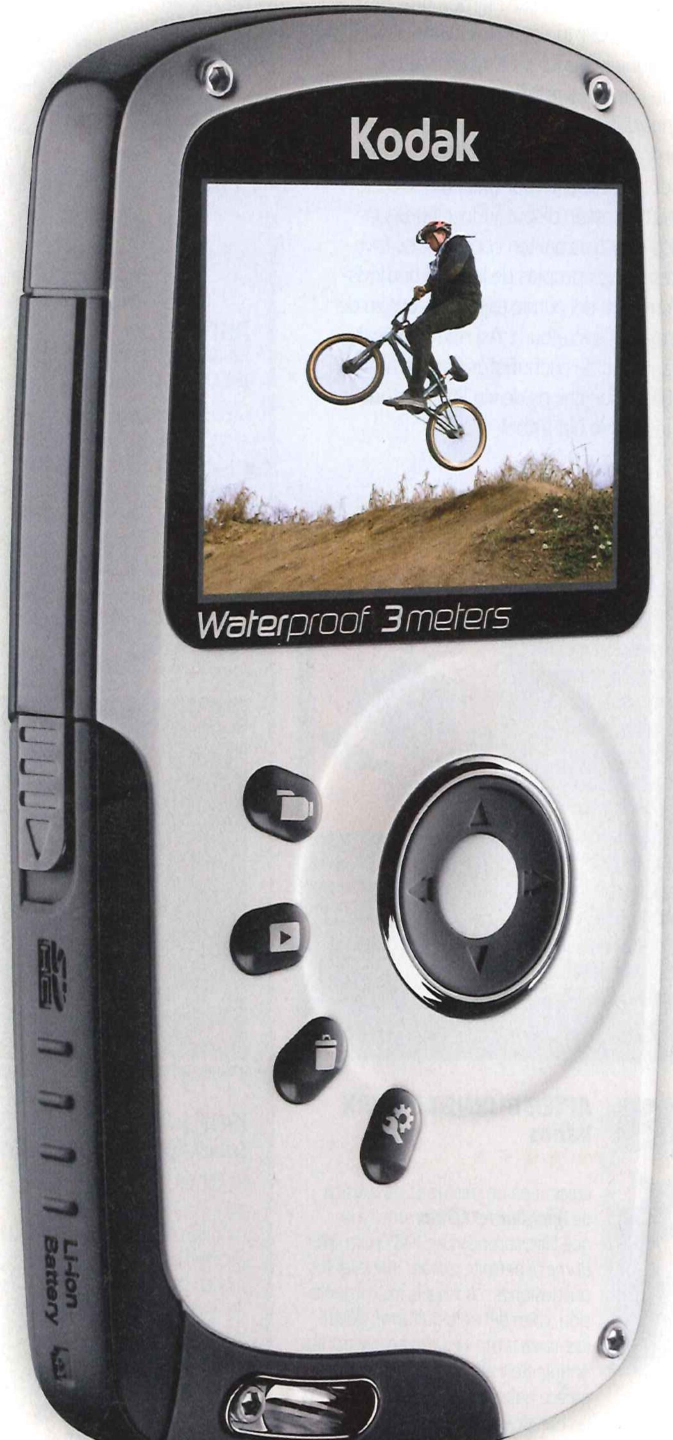
Todo lo que necesitas para estar a la última



El 17 de junio podrás hacerte con la esperada entrega de Metal Gear Solid para PSP.

MP3 GEAR SOLID
WALKMAN W252

Con motivo del lanzamiento de Metal Gear Solid Peace Walker para PSP, Sony pone a la venta una edición limitada con acabado de camuflaje de su exitoso Walkman W252. El reproductor MP3 con forma de auriculares, resistente al agua y sin cables, incluye seis pistas de música de la banda sonora de MGS: Peace Walker y un código que desbloquea en el propio juego personajes ocultos. **75 €** www.sony.es



VÍDEO DE BOLSILLO
KODAK PLAYSPORT

Esta minúscula videocámara del tamaño de un móvil graba vídeo en formato Full HD 1080p incluso debajo del agua -es sumergible hasta 3 metros de profundidad- y hace fotos -también en HD- de 5 Megapíxeles. Posee una pantalla LCD de 2" y va equipada con una batería de Ion de Litio recargable, salida de cable HDMI y ranura para tarjeta SD/SDHC adicional. **149,99 €** www.kodak.es

LO MÁS FRIKI DEL MES
MOUSOU CONTROLLER



¿Y a quién le hace falta pantalla cuando se han repetido tantas veces los mismos combos? Este «llavero» emite el sonido clásico de los golpes tras la correcta ejecución de la secuencia de botones. Los hay de diferentes personajes de Street Fighter II y otros clásicos como Xevious. **8,11 €** www.play-asia.com

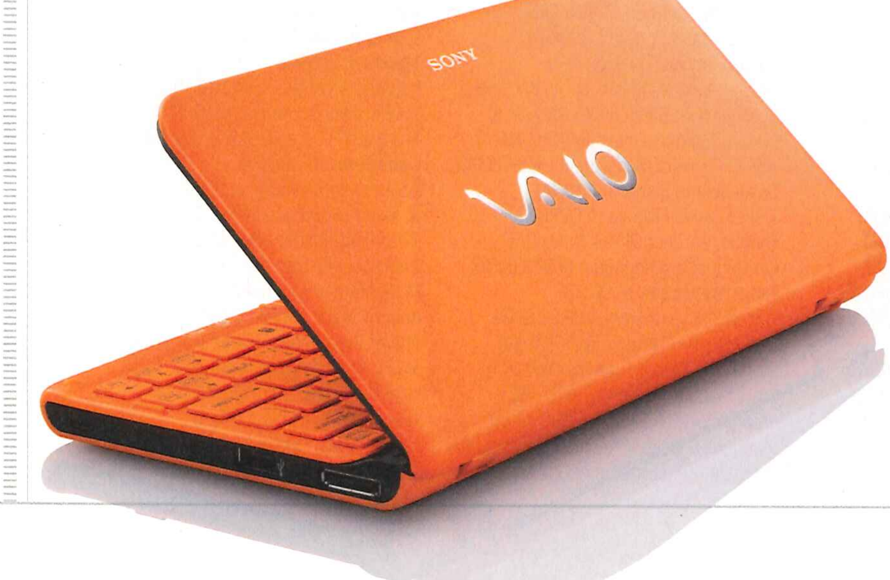
EL MÁS AVANZADO
NOKIA N8

El nuevo y más avanzado móvil de Nokia no sólo va equipado con la última tecnología en imagen, vídeo, calidad de sonido y navegación GPS, sino que dispone de una interfaz de usuario mucho más rápida y personalizable, gracias al nuevo sistema operativo Symbian 3. Además, posee una cámara de 12 Megapíxeles. **370 €** www.nokia.es



PORTÁTIL PARA VIAJEROS
VAIO SERIE P

La familia Vaio no para de crecer y ahora nos sorprenden con un portátil que apenas pesa 600 gramos y diseñado para aquellos que no pueden desconectarse ni un día de su trabajo, aún estando de vacaciones. Y es que el Vaio P, con una pantalla de 8", incluye GPS, brújula digital y sensor de acelerómetro, además de poseer todo lo que se espera de un Vaio: procesador Intel Atom Z540, Memoria 2GB DDR2 SDRAM... (Disponible en cinco llamativos colores). **899 €** www.sony.es



LO MEJOR DEL MES EN PS3
Lo querrás tener...



1

Botones para gatillos L y R de Giotek, ideales sobre todo para el género de los shooters. 2,90 €

★★★☆☆



2

Mando arcade con diseño y licencia oficial de Super Street Fighter IV. Lleva 8 botones con función turbo, lástima que no sea wireless. De Mad Catz. 149,99 €

★★★★☆

3

Volante oficial de Gran Turismo para PS3 de Logitech. El Driving Force GT se acompaña de pedales de frenada y aceleración para un mayor realismo, además posee un innovador sistema de 24 posiciones en tiempo real.

★★★★☆



DESPEDIDA Y CIERRE

Una futura mamá y viajes variados...

Anna pronto será mamá (ya la echamos de menos y se acaba de ir) y nuestros muchachos dejaron huella en San Francisco y Vancouver

LAS OTRAS PORTADAS



¡Vaya portadón se ha perdido la humanidad! Nemesis y Sybil en pleno combate de sables láser durante el pre E3 de Activision. Hay que reconocer que el chiquillo tiene actitud portando la espada, pero esa coletilla de pintor albanés...



Nemesis se cree todo un experto en Star Wars, pero nos hemos enterado de que al ver a estos dos personajes pensó que le retaban a una partida de ajedrez viviente.



Anna va a ser mamá en pocos días, aquí tenéis su última foto con kinder sorpresa incluido. ¡Te echaremos de menos!



Ver el FIFA 11 en exclusiva tiene sus inconvenientes. Edgar & Cía y Lázaro Fernández (PR de EA) tuvieron que pasear del brazo del oso torpedero de Canadá durante una semana.



Al principio le confundimos con nuestro redactor De Lúcar, pero Nemesis nos confirmó que era uno de los hermanos Scoleri.

facebook

Ganador del concurso SEGA



Francisco Pina

«Sonic corre muy rápido, casi tan rápido como los deseos y los sueños, pero nunca podrá llegar a meta antes que nuestras ilusiones infantiles, que lo esperarán siempre allí, sentadas sobre un montón de anillos dorados, fieles a cada nueva entrega».

facebook



¡Participa ya en nuestro concurso de Tekken 6 en facebook y consigue uno de los cinco juegos firmados por Katsuhiro Harada, director creativo del proyecto Tekken!

Resultados de Concursos

CONCURSO AVATAR

Ganadores de 1 reproductor Blu-ray + 1 USB driver + 1 webcam

José A. Araujo Ignacio (BADAJOZ)
Csaba Zsolt Ugray (TOLEDO)

Ganadores de 1 USB driver + 1 webcam

Fermín Fuentes Soler (MÁLAGA)
Eder Marcelo Cruzado (BARCELONA)
Albert Díaz Roig (BARCELONA)
Juan Carlos Rodríguez Pérez (VALLADOLID)
V. González-Barberán García (MURCIA)
Alexandre Sánchez Rivera (BARCELONA)
Rubén Garrido Enríquez (VALENCIA)
Jaime Álvarez Alonso (PONTEVEDRA)
José Ortuño Sánchez (MURCIA)
Joaquín Estévez Churroca (BARCELONA)
Tomás Llorents Lacosta (BARCELONA)
Fernando Capó Terrer (VALENCIA)
Daniel López González (MÁLAGA)
Juan M. Rodríguez Caro (SEVILLA)
José M. Sánchez Mora (BARCELONA)
Rafael Herrera Rodríguez (BARCELONA)
Paloma Rama Moll (VALENCIA)
Francisco J. Ortiz Llamas (MÁLAGA)
Sergio Biel Gutiérrez (ZARAGOZA)
José A. Lillo Albadalejo (ALICANTE)
Daniel Sánchez Cristo (CÁCERES)
Francisco Molina López (BARCELONA)
Enrique Gálvez Avellán (MELILLA)
Ester Calero López (BARCELONA)
Ainoa Varona Antón (MADRID)
Víctor M. Salazar Pacheco (MÁLAGA)
Adrián Garza Cantín (ZARAGOZA)
Alberto Ruiz Alenjo (BADAJOZ)

Ganadores de 1 webcam

Joaquín García Moll (BALEARES)
Gonzalo Gilabert Robles (ALICANTE)
Alejandro Díez González (BARCELONA)
José M. Sanz Belda (MADRID)
José I. Egiguren González (VIZCAYA)
Javier Nieto Jiménez (MADRID)
Javier A. Sanfélix Cazorla (VALENCIA)
Raúl Santiago Bellido (BARCELONA)
Ramón Moreno Ortega (BADAJOZ)
Agustín Hernández Gilabert (MURCIA)
Basilio Molinero Sanguino (MADRID)
Jesús Alonso García (BADAJOZ)
Benardino Pavón Rodríguez (MADRID)
Fco. José Contreras López (ALBACETE)
Tania Fernández Fernández (MADRID)
Antonio Sánchez Franco (CÁDIZ)
Eloy Bigas Vila (BARCELONA)
Juan M. Cabrero Macarulla (LLEIDA)
José L. Ruiz Herrero (MÁLAGA)
Jonathan García Tristán (BARCELONA)

CONCURSO SOCOM FIRETEAM B3

Ganadores de 1 juego + 1 reloj

Alejandro Lázaro Sánchez (TERUEL)
Antolín Guerrero García (CÁCERES)
Manuel López Borrajo (MADRID)

Ganadores de 1 juego

Diego Rodríguez Rullán (ISLAS BALEARES)
Susana López Galán (ISLAS BALEARES)
Cristian Márquez Gutés (BARCELONA)
José C. Regueiro Maquieira (PONTEVEDRA)
David Beltrán Blanco (GERONA)
Josuez Caridad Moure (A CORUÑA)
Enrique Martínez Olmos (MÁLAGA)
Carlos Cunillera Rodríguez (BARCELONA)
Fabián Luque García (CEUTA)
Francisco J. Selva Freire (BARCELONA)
José L. Pardo Guerrero (BARCELONA)
Domingo Sánchez Ferrerías (MALÁGA)
Cristóbal Calvo Peregrina (BALEARES)
Antonio Torvisco Barquero (NAVARRA)
Manuel J. Gallego Valiente (SALAMANCA)
Omar Carrasco Extremo (VIZCAYA)
Iker Barrenetxea Sierra (VIZCAYA)
Daniel Piña Gil (CÁDIZ)
Francisco M. Escobedo (TARRAGONA)
Gregorio González Hdez. (S. C. Tenerife)
Álvaro E. Díaz Hernández (S. C. Tenerife)
Antonio M. García Plasencia (S. C. Tenerife)

CONCURSO KING OF FIGHTERS XII

Ganadores de 1 juego + 1 camiseta + 1 gorra + 1 figura

Rubén Colino García (VALLADOLID)
Rubén López Angorrilla (MADRID)
Anastasio P. González Báez (TENERIFE)

Ganadores de 1 juego

Pablo Villagrán Rodríguez (BARCELONA)
N. Yamari Rodríguez Rguez. (VALENCIA)
Omar Taidy Ibáñez (ZARAGOZA)
Juana Lorente Sánchez (MURCIA)
Mark Macaya Font (BARCELONA)
Rubén Aguilar Cabello (CÓRDOBA)
Andrés Domínguez Seoane (OURENSE)
José L. Romero Carro (MADRID)
Luis Ortega Giménez (TARRAGONA)
Cristian Ibarra Cruz (LA RIOJA)
José A. Porras Rodríguez (MÁLAGA)
Alejandro Vázquez Jarén (SEVILLA)



ES LA HORA DE LA VENGANZA
18
www.pegi.info
"PlayStation", "PLAYSTATION", "PS3" and "ΔOX□" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "SONY" and "make.believe" are registered trademarks of Sony Corporation. "make.believe" is a trademark of the same company. "Blu-ray Disc" and "BD" are trademarks. God of War III ©2010 Sony Computer Entertainment America Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Sony Computer Entertainment America Inc. "God of War" is a trademark or a registered trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. All rights reserved. *Broadband internet service required. Users are responsible for broadband access fees. Charges apply for some content. PlayStation®Network and PlayStation®Store subject to terms of use and not available in all countries and languages. Users under 18 require parental consent.
EL JUEGO ES SÓLO EL PRINCIPIO.
LOS DIOSES TE TRAICIONARON Y TE QUITARON TODO LO QUE TENÍAS. AHORA, HA LLEGADO EL MOMENTO DE DEVOLVÉRSELO. LUCHA CONTRA ELLOS. ANIQUÍLALOS. RÓBALES SUS VIDAS Y SUS PODERES. Y SÓLO ASÍ TENDRÁS EL PODER SUFICIENTE PARA ENFRENTARTE A ZEUS Y CUMPLIR TU VENGANZA. GOD OF WAR III, LA BATALLA FINAL HA COMENZADO.
GODOFWARGAME.COM
GOD OF WAR III
PS3
GOD OF WAR
PS3
PlayStation 3
SONY
make.believe



KONAMI
"LA PAZ TIENE UN PRECIO: EL SACRIFICIO DE UN HÉROE".
A HIDEO KOJIMA GAME
TACTICAL ESPIONAGE OPERATIONS
METAL GEAR SOLID
PEACE WALKER
© 2010 KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT.
METAL GEAR AND METAL GEAR SOLID ARE TRADEMARKS OR REGISTERED TRADEMARKS OF KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD. KONAMI IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CORPORATION.
WWW.KONAMI-EUROPE.COM/GAMES WWW.KONAMISTYLE-EUROPE.COM
PSP
PlayStation Portable
A LA VENTA EL 17 DE JUNIO
18
www.pegi.info